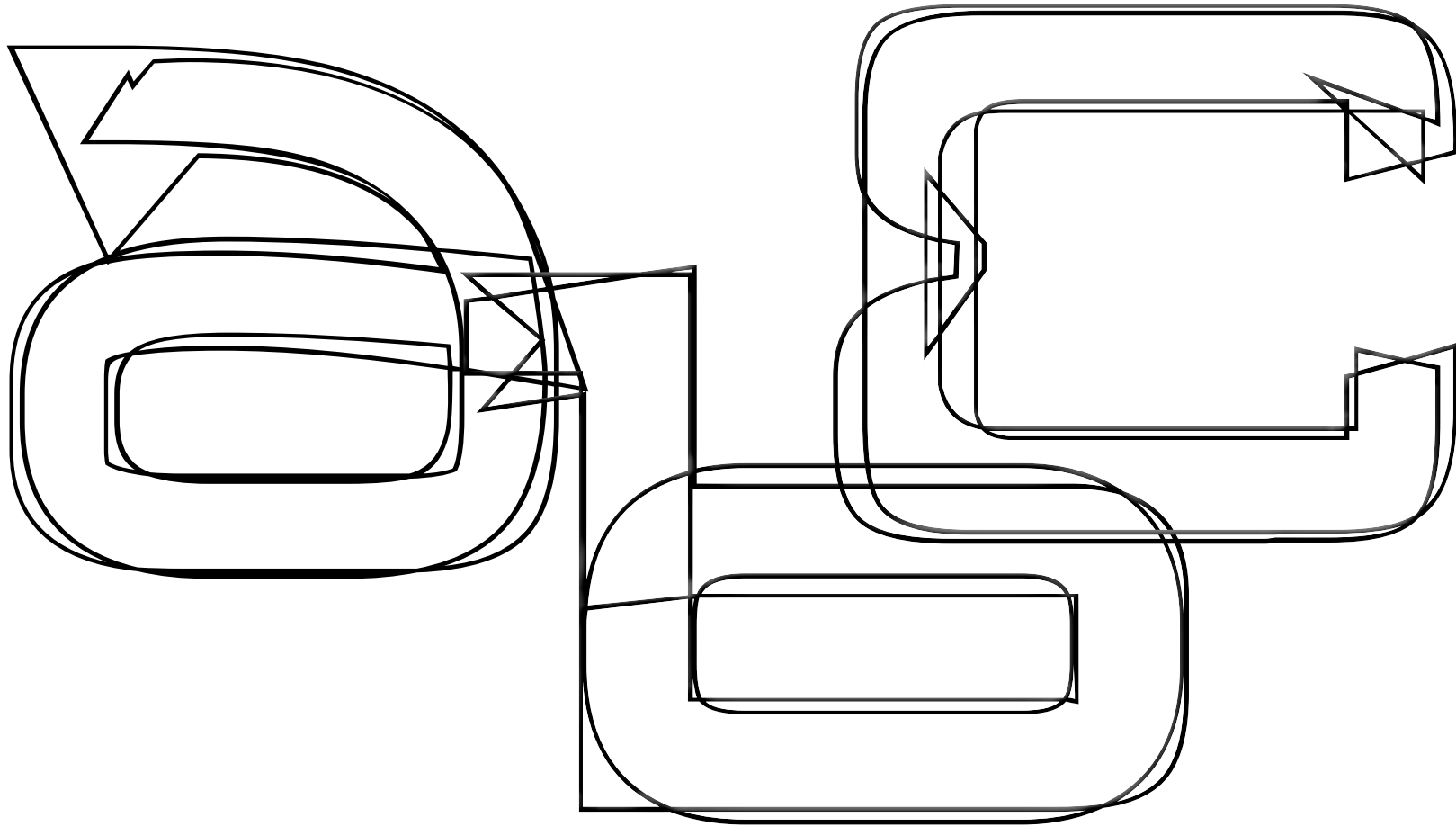


Abécédaire du Web

26 concepts pour comprendre la création sur Internet



2012 – Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation réservés

© 2012 Presses de l'Université du Québec / Joanne Lalonde

www.puq.ca

ISBN : 978-2-7605-3537-4 (PDF) / 978-2-7605-3538-1 (EPUB)

L'auteure

Joanne Lalonde est professeure titulaire au Département d'histoire de l'art de l'Université du Québec à Montréal. Ses recherches portent sur les pratiques d'art réseau et médiatique.

Membre du Laboratoire de recherche **NT2 UQAM** et du Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire **Figura**, elle s'intéresse également aux représentations de genres et aux figures du métissage sexuel dans l'art actuel, aux modalités de l'interactivité dans l'art contemporain de même qu'aux méthodologies de la recherche sur les pratiques artistiques émergentes.

Remerciements

L'idée de cet ouvrage est née d'une rencontre de travail avec l'équipe du Laboratoire NT2 de l'UQAM où nous cherchions à développer des stratégies de mise en valeur de la création hypermédiatique. Comme formatrice aux trois cycles d'études à l'université, j'ai constaté à plusieurs reprises que toute question est pertinente et que les plus simples d'entre elles ont le grand mérite de nous astreindre à une explication directe et efficace. J'ai eu cette idée de l'abécédaire pour faire la synthèse des connaissances qui me semblaient importantes pour la compréhension des enjeux de la création hypermédiatique. Cette synthèse vise un double objectif : didactique et panoramique. Je ne remercierai donc jamais assez la merveilleuse équipe de recherche du Laboratoire NT2 qui m'a accompagnée et travaillé sans ménagement à la réalisation de ce projet, plus particulièrement Mathieu Mundviller, Julie-Anne Côté, Joëlle Gauthier et Sandrine Galand dont la contribution à la recherche est importante. Je remercie enfin les étudiants sous ma direction pour le dialogue fructueux qu'ils entretiennent avec moi depuis plusieurs années.

Ce projet a été soutenu par le Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire **FIGURA**, le Conseil de recherche en sciences humaines du Canada, le Fonds de recherche du Québec — Société et culture et le Fonds canadien pour l'innovation.

En terminant, je tiens à remercier les artistes de leur adhésion au projet, sans eux rien n'aurait été possible.

Introduction

Ce livre présente un répertoire de 26 concepts qui décrivent de manière synthétique les enjeux théoriques et critiques autour de la création hypermédiatique, plus spécifiquement les œuvres artistiques et littéraires conçues pour une diffusion sur Internet. Il accompagne une **exposition virtuelle** du même nom, produite et diffusée par le Laboratoire NT2 de l'UQAM.

Depuis le milieu des années 1990, les artistes se sont approprié le Web pour en exploiter les potentialités narratives, esthétiques et poétiques. Ceci a donné lieu à un foisonnement de la création artistique¹ et littéraire dont il est encore aujourd'hui difficile de dresser un portrait exhaustif. Nous pouvons néanmoins en présenter ici quelques grands enjeux.

Art de l'écriture hétérogène et polymorphe, la création hypermédiatique fait appel à des langages différents, qui ne sont plus pensés comme des disciplines hermétiques, mais comme des catégories poreuses. Les images fixes et animées, les sons et les textes y cohabitent, jouant sur les frontières indistinctes de ces grandes traditions de l'art, de la littérature, de la vidéographie, de la photographie, du cinéma et de la création sonore. Ces formes poétiques variables ont un double statut, elles sont à la fois chronique (quand une histoire est racontée) et matière (des formes visuelles et sonores). Si bien qu'il est davantage pertinent de les recevoir et de les accepter dans une perspective globale et multidisciplinaire plutôt que d'y chercher les réminiscences² précises de l'art vidéo, de la performance, du roman ou du film.

¹ Dans d'autres contextes appelés Web Art, Net Art ou encore net.art. Afin de valoriser l'emploi d'une terminologie francophone et de lever toute ambiguïté, nous privilégions l'emploi du terme hypermédiatique pour désigner de manière transdisciplinaire la création sur Internet.

² Dans le sens d'un retour de formes archaïques déterminées par leur appartenance à un support matériel ou à une technique.

Art de la communication, elle compte sur l'ouverture contributive du réseau. L'interactivité en est la base essentielle, un dispositif quelconque doit être activé par le spectateur. L'œuvre ne se présente quasiment jamais comme une séquence autonome et fermée. L'essentiel de l'œuvre en réseau sera alors de construire un lien esthétique avec le spectateur sous le modèle de l'échange et de la rétroaction. En effet, la très grande majorité des productions d'art hypermédiatique demande, comme toute œuvre interactive, une participation accrue du spectateur. Ce dernier deviendra un interacteur dans la mesure où il contribuera à l'élaboration du propos de l'œuvre, par exemple lorsque les opérations qu'il déclenche s'intègrent dans le déploiement de la production artistique. Cette interaction peut se dérouler sous le modèle du dialogue (une relation directe d'un à un) ou du polyphone (des échanges croisés organisés en forum). Ces dialogue et polyphone pourront à leur tour être directs, lorsqu'ils permettent de modifier de manière durable le site, ou encore indirects, lorsqu'ils proposent une navigation au sein d'une base de données fermée.

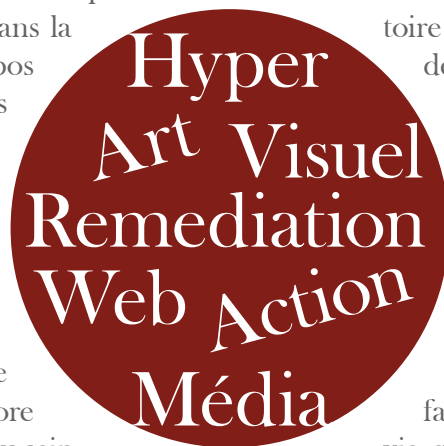
En privilégiant la circulation d'un propos poétique visuel, verbal et sonore, l'œuvre hypermédiatique s'inscrit dans la tradition de l'épistolaire, *epistellein*, terme qui étymologiquement signifie faire circuler, envoyer quelque chose à quelqu'un. La notion même d'écriture s'y trouve ainsi élargie, intégrant des stratégies narratives empruntées aux modes de communication orale comme la conversation et le dialogue. Cette pratique se trouve alors doublement liée aux moyens de communication : par les outils plus ou moins technologiques qui véhiculent son

propos, mais également par les idéologies de production et de diffusion qui en déterminent les discours. Il est vrai que l'histoire de l'art réseau ne se réduit pas à celle des nouvelles technologies des télécommunications, tout particulièrement à l'art hypermédiatique. En effet, la pratique du *mail art* ou du *phone art*, dans les années 1960, représente l'une des activités originales de celui-ci. Cette précision établie, nous reconnaissons aisément qu'Internet devient aujourd'hui ce nouvel emblème de

l'art médiatique en réseau, exploitant de manière ostentatoire les potentialités narratives de l'immédiateté ou de l'instantanéité, selon une conception temporelle, et de la proximité selon une conception spatiale.

Art de la citation, l'hypermédia est en résonance constante avec l'histoire culturelle. Loin de se penser en rupture complète avec la tradition, il interprète, réinvente et transforme les thèmes et les genres qui ont depuis toujours fasciné les artistes : portraits, carnets, paysages, vie quotidienne, manifeste politique, documents et archives, la liste est infinie. Appropriation, interprétation, citation, *remediation* (Bolter et Grusin, 1999), *remake*, adaptation, toutes ces stratégies de représentation constituent les moteurs se réclamant d'une pensée de la culture libre de droits, accessible à tous et ouverte à l'écriture collaborative.

Enfin et surtout, conséquence de tous ces aspects, l'art hypermédiatique est un art de l'action, qui installe par la création d'un monde symbolique un état de fait, une action performative qui a une valeur profonde de transformation. Cet état de fait sera à chaque fois unique, propre au parcours et à l'expérience subjec-



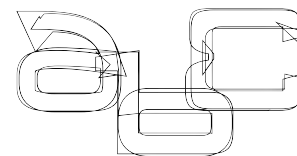
tive du spectateur. Un parcours à renouveler à chaque itération de l'œuvre, toujours en partie singulière selon son principe d'ouverture et d'indétermination, mais qui propose tout de même des prescriptions et des protocoles que le spectateur doit reconnaître afin d'en garantir la maniabilité et la «jouabilité».

Les concepts présentés dans cet abécédaire sont autant de stratégies de création et de représentation, ingénieuses et surprenantes, élaborées par les artistes. Ces concepts et les œuvres qui les incarnent nous parlent d'art, mais ils évoquent aussi nos relations au monde, au monde médiatique, au monde de l'art, aux collectivités et aux cultures. Ils peuvent ainsi être considérés comme des reconfigurations de notre rapport aux autres. Ces reconfigurations, basées sur l'expérience individuelle de l'internaute, décrivent les effets et les affects que suscitent ces pratiques artistiques.

Chaque rubrique de l'abécédaire comprend une définition du concept, un commentaire, de même que des références et exemples d'œuvres qui s'inscrivent dans cette tendance. Les mots choisis pour chacune des lettres ne sont pas les seuls concepts possibles pour comprendre la culture hypermédiatique. Nous pourrions bien sûr ajouter d'autres termes, car cette proposition demeure ouverte. Plusieurs entrées ont des parentés naturelles et sont pensées les unes en fonction des autres, par exemple les entrées **Biographie**, **Journal** et **Voyeurisme**; **Témoignage**, **Mémoire**, **Document** et **Histoire**;

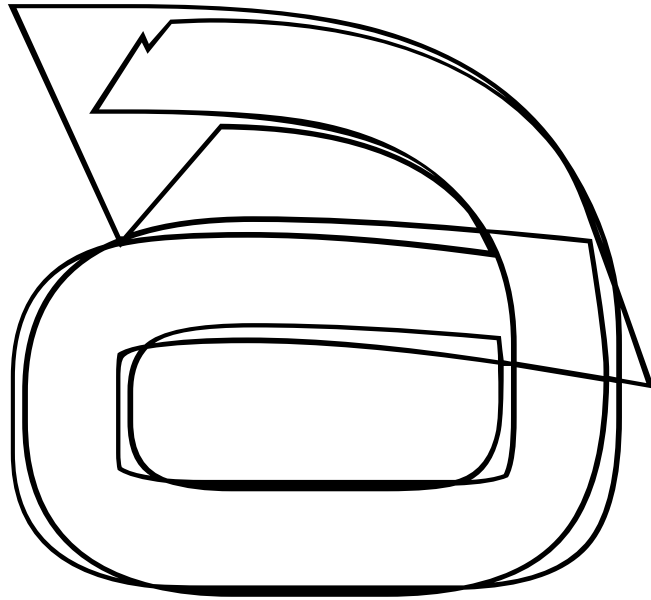
ou encore **Interactivité**, **Réseau** et **Épistolaire**. Ces concepts sont autant de points de vue, autant de lunettes complémentaires sur la création Web, particulièrement résistante à sa propre fixation.

Notre abécédaire vise un double objectif : permettre une saisie diversifiée de l'ouverture contributive de l'art hypermédiatique pour les lecteurs intéressés à la culture émergente tout en offrant des outils didactiques et des pistes de lecture pour ceux qui s'initient au phénomène. Enfin, l'abécédaire ne propose pas une liste hiérarchique, les mots dialoguent entre eux et se présentent dans une perspective ludique et dynamique, comme une spirale organique et évolutive. Au lecteur de faire le parcours qui lui conviendra.



ACTIVISME

RÉSISTER ET TRANSFORMER
PAR L'ART ET L'ACTION



L'hypermédia est pensé pour une collectivité et sollicite sa participation, une perspective dynamique favorable au développement de pratiques activistes. L'activisme Web désigne l'ensemble des actions de résistance politique, sociale ou féministe menées par les internautes dans un esprit de revendication. Les modalités de cet activisme se déploient dans toutes les sphères du Web y compris celle des pratiques artistiques. La volonté commune à toutes ces manifestations demeure d'afficher ouvertement une résistance, une mise à distance critique par rapport aux différentes formes de domination et de contrôle qui sont exercées par les multiples instances de pouvoir propres à nos sociétés hypermodernes.



LE CYBERFÉMINISME EST UNE DES MANIFESTATIONS IMPORTANTES DE L'ACTIVISME SUR INTERNET.

LES MANIFESTES SE SONT
MULTIPLIÉS RÉCEMMENT SUR LE
WEB AU POINT OÙ ILS SONT
DEVENUS L'UNE DE SES FORMES
LITTÉRAIRES COURANTES.

Le panorama de l'activisme Web est vaste et les figures à dénoncer des plus variées : sexisme, racisme, hétéronormativité, néolibéralisme, abus policiers et militaires, exploitation sexuelle des enfants, de même qu'une vision technophile des relations sociales. Ces dénonciations peuvent avoir lieu tant au niveau micro, en s'adressant par exemple à une communauté spécifique, qu'au niveau macro, en déconstruisant de l'intérieur des grands stéréotypes ou types conventionnés. Les pratiques activistes visent ainsi à ouvrir une brèche dans nos certitudes et à dénoncer les formes naturalisantes du pouvoir, particulièrement insidieuses puisqu'elles demeurent souvent invisibles.

Il ne s'agira pas ici de statuer sur la valeur et la portée de ces actions. Le but est plutôt de décrire ce phénomène important dans des pratiques émergentes et de donner quelques clés pour comprendre celles-ci. En effet, le Web, par son aspect démocratique et par son accessibilité (du moins pour certaines régions de notre petite planète), a fourni à des artistes une tribune, une diffusion hors institution, permettant des actions plus spontanées, plus « libres » et plus « anarchistes ».

Les pratiques d'infiltration sont une stratégie récurrente des activistes Web, lesquels utilisent les conventions du réseau Internet pour les détourner. On y trouve ainsi plusieurs actions visant par exemple à reproduire ou, de manière plus radicale, à s'infiltrer dans un site institutionnel ou commercial pour y placer un élément étranger et dissonant qui viendra transformer notre lecture. Un élément qui modifiera de manière radicale la manière de voir et de comprendre les symboles ou les systèmes qui sont visés.

Un courant, le cyberféminisme

Le cyberféminisme est une des manifestations importantes de l'activisme sur Internet. Le terme cyberféminisme est apparu au début des années 1990, émergeant simultanément de sources différentes. On relie habituellement son apparition à l'année 1992, aux manifestations artistiques de **VNS Matrix** en Australie et aux travaux de la théoricienne anglaise Sadie Plant. Pourtant, ce sont les années 2000 qui verront le

cyberféminisme éclore dans toute sa complexité, ceci étant notamment dû à l'accessibilité grandissante du Web. Le terme cyberféminisme évolue rapidement et se développe sur plusieurs fronts à la fois, soulevant par le fait même des problématiques d'une variété déroutante que nous pourrions regrouper toutefois sous la grande rubrique générale de l'exploration de la relation entre les femmes et la technologie dans une perspective féministe. Le cyberféminisme vise l'amélioration globale de la condition des femmes, autant dans le cyber espace que dans la vie réelle ou tangible. Il vise aussi la création d'un espace inclusif qui tienne compte des enjeux de plusieurs groupes minoritaires. Cette exploration se déploie dans les sphères théoriques et critiques, mais s'illustre aussi dans les formes expérimentales de la création artistique contemporaine.

Un bref regard historique permet de comprendre les liens privilégiés entre les arts, les femmes et les technologies. Le Web n'est pas le premier lieu d'une appropriation massive par les groupes de femmes. La technologie portative de la vidéo-graphie dans les années 1970 a connu le même engouement, et les raisons de cette appropriation sont encore souvent les mêmes : accessibilité du médium, maniement simple et abordable, nouveauté qui offre un pouvoir d'expression affranchi de la lourdeur des conventions de la tradition, impact social et possibilité de rejoindre un large public – lequel, dans le cas du Web, se trouve libéré des contraintes géographiques.

Le cyberféminisme est donc par définition une pratique activiste, liée à l'idéologie d'ouverture propre au réseau, visant le partage de connaissances autant techniques que théoriques de même que l'accessibilité des outils de création et de diffusion pour les femmes et groupes de femmes.

Une forme d'expression, le manifeste

Le message proposé par les pratiques activistes se veut percutant. Il crée souvent des effets et des formules choc, lesquels se trouvent particulièrement bien servis par la forme du « manifeste ». Le manifeste fait partie de l'histoire moderne de l'art et sa fonction est toujours minimalement politique. Il s'annonce comme tel dans son titre et compte sur l'adhésion et la croyance comme protocole de lecture. Le manifeste entretient un lien particulier à l'autorité, soit en s'affichant comme parole rédemptrice, manifeste d'imposition, soit en dénonçant diverses formes des autorités reconnues, manifeste d'opposition (Demers et McMurray, 1986). D'imposition ou d'opposition, il cherche toujours à transformer des acquis par une nouvelle proposition qui se distingue radicalement des conventions acceptées.

Les manifestes se sont multipliés récemment sur le Web au point où ils sont devenus l'une de ses formes littéraires courantes. Certains manifestes prennent en charge la valorisation d'une nouvelle culture du numérique, d'autres renferment davantage des contenus spécifiques à teneur politique, féministe ou encore économique. Au-delà des contenus proposés, dont la diversité est encore ici particulièrement déroutante, le manifeste doit aussi être considéré en regard de la relation spécifique qu'il entretient avec les formes conventionnées du pouvoir et de son rapport particulier aux institutions. Car l'objectif du manifeste, comme celui de toute pratique activiste, est de viser au-delà de soi, au-delà de la représentation qu'il propose ou construit. La finalité de l'œuvre n'est plus simplement dans l'objet qu'elle construit, ni dans le rapport au lecteur ou au spectateur qu'elle tente d'installer ; elle cible l'organisation même des sociétés et

des cultures pour proposer de nouveaux modèles du « vivre ensemble ».

Ainsi, tout le pouvoir subversif de l'activisme repose sur la croyance au potentiel de transformation que peuvent générer les pratiques et les représentations artistiques et littéraires.

Les formes allégoriques de la guerre et de la terreur

J'ai choisi pour illustrer cette tendance **Los dias y las noches de los muertos** (2004), une œuvre de Francesca Da Rimini, artiste membre du collectif **VNS Matrix**. Par une série d'images, de textes, de citations et de slogans, cette œuvre revendique ouvertement une position contre la violence et pour le respect des droits humains. Le message politique domine.

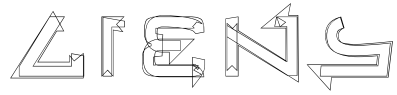
L'artiste reprend des images médiatiques choquantes qui ont marqué notre passé récent et des textes manifestes qu'elle présente dans un flux continu pour illustrer un message central : celui d'un état de guerre moderne et constant, une guerre commerciale, financière, une guerre médiatique. La reprise de ces divers clichés opère de manière critique par la réorganisation qu'en propose Da Rimini, juxtaposant slogans et événements, images de crises et cris de peuples. Da Rimini nous montre des victimes et des bourreaux, mais aussi des rebelles, ceux qui réagissent à cet état de guerre transformant les drames en images. Elle nous présente enfin le souffle résistant de la rébellion qui parfois réussit à ébranler les architectures du pouvoir et du contrôle représentées par les icônes du militaire et du policier.



Répétition, reprise des séquences qui insistent sur le même message : partout sur la planète se trouve de l'oppression, la guerre n'est pas une simple question de géographie. Les détails ainsi rassemblés ne visent pas tant à reconstruire un tableau global cohérent, ils s'adressent avant tout à une sensibilité à l'écoute, à une réceptivité émotive. Il ne s'agit pas ici de tenter d'identifier chaque occurrence, ce que le spectateur lettré saura faire s'il est patient. Il s'agit d'écouter le bruit constant de la guerre, d'assister au spectacle d'un monde inquiétant peuplé des cris de la résistance.

Los dias y las noches de los muertos vise l'effet de choc que fait ressentir l'image forte, une image brutale, une image associée à la violence de l'opresseur ou de l'ennemi : le ciel de New York enfumé, un enfant apeuré, des missiles nucléaires. Des drames qui sont devenus des clichés aux sens propre et figuré. L'effet de choc iconique s'établit, comme le fait également le **témoignage**, sur la base d'une présomption de vérité que l'image véhicule : la menace est réelle, du moins réaliste. Son impact tient à la crédibilité de la représentation qui sollicite divers affects. Le choc iconique ne cherche pas nécessairement une compréhension globale et relativement complète d'un événement. Comme allégorie, il peut très bien se construire à partir de la reprise de détails et de fragments et vise à faire entendre le bruit constant de la guerre pour représenter un monde inquiétant peuplé des cris de la résistance.

Enfin, ces fragments reflètent surtout une certaine invisibilité de la terreur, ils témoignent de la difficulté qu'il y a à représenter de manière transparente le drame, la catastrophe, la guerre. Ils dénoncent l'impossible vision totalisante et unifiée d'un événement, en privilégiant la déchirante confrontation entre les points de vue, les idées, les images, les mots.



[Los Dias y Las Noches de Los Muertos]

Francesca Da Rimini

Demers, J. et McMurray, L. (1986).
L'enjeu du manifeste/le manifeste en jeu,
Montréal, Le Préambule.

VNS Matrix (1991).
Cyberfeminist Manifesto for the 21^e Century.

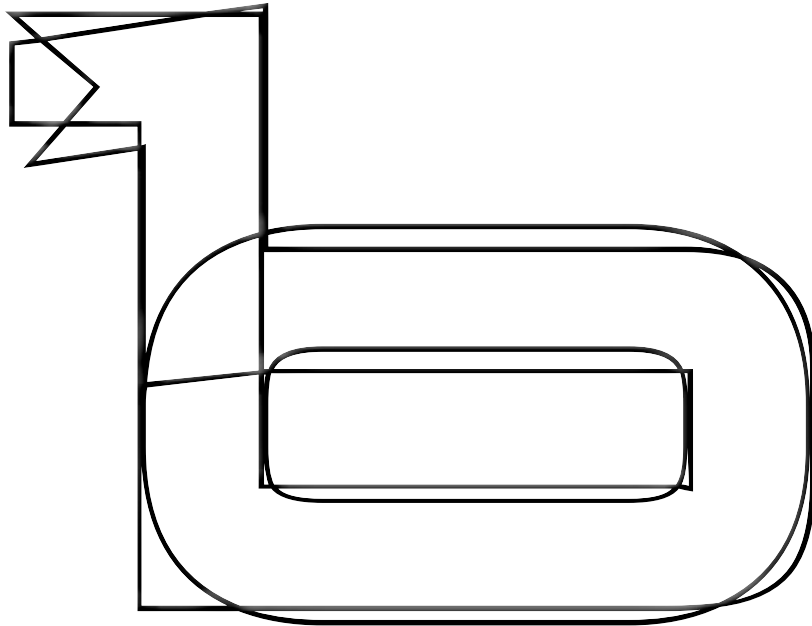


REFERENCES

BIOGRAPHIE

LA TENTATION NARCISSIQUE

Parler de soi est courant sur le Web. Portrait, autoportrait, auto-représentation, autofiction, les récits et figures du soi se multiplient, autant dans les tribunes populaires comme celle de Facebook, dans les carnets personnels et dans divers blogues que dans les pratiques artistiques. L'abondance des productions artistiques ayant recours à du matériel biographique s'explique en partie par l'histoire des arts médiatiques, au sein de laquelle la quête identitaire occupe une place centrale. En effet, la venue sur le marché à la fin des années 1960 de différentes technologies portatives et accessibles a installé des conditions pour explorer, dans un cadre différent, les natures complexes de la subjectivité et de l'identité. Se découvrir, se mesurer au monde par l'intermédiaire du dispositif Web, de la caméra vidéo ou même de l'appareil photo, a fait et fait encore partie des principales préoccupations des artistes. Sous la forme d'un autoportrait ou encore d'un alter ego en partie fictionnel, ces représentations véhiculées par les arts médiatiques, grâce à la puissance descriptive des images souvent réalistes accentuant leur effet de vraisemblance, instituent une relation particulière avec le spectateur, le renvoyant à sa propre condition de sujet existentiel, mais aussi à son statut de sujet culturel.





SE METTRE EN SCÈNE, RACONTER SA VIE, LIVRER SES EXPÉRIENCES CONSTRUIRE UN “PETIT RÉCIT”.

HYPERSUBJECTIVITÉ
ET “JE” OSTENTATOIRE.

En ayant recours à différentes stratégies de représentation de soi, le créateur ne fait pas que manipuler son image, il en explore les multiples modalités dynamiques qu'il fixe dans des moments prégnants.

L'abondance de ces productions artistiques ayant recours à du matériel biographique et à des éléments tirés du quotidien participe de cette tentation narcissique qui se décline sous les formes de l'« hypersubjectivité » et du « je ostentatoire ». Cette perspective est toujours d'actualité, elle l'est en fait depuis les années 1970, qui ont vu paraître le texte canonique de Rosalind Krauss, *Video: The Aesthetics of Narcissism* (Krauss, 1976). Le narcissisme n'est pas compris ici dans une perspective négative comme une déviation ou une pathologie du moi. Au contraire, il serait plutôt indispensable à la construction de l'identité chez l'individu et au maintien d'une image de soi positive. Ainsi, les « biographies narcissiques » évoqueront d'ailleurs l'idée d'une mise en spectacle pour soi ou pour autrui, cette fameuse dyade intimité/extimité dont parle abondamment la psychanalyse (Tisseron, 2001).

Un courant, la mythographie

Une importante part de la production de l'art hypermédial s'inscrit dans cette tendance. Plusieurs œuvres exploitent ouvertement de nouvelles identités narratives, utilisent des stratégies de représentation de soi ou des figures du double au sein desquelles la question de l'adéquation à la réalité reste souvent en suspension, comme une énigme donnée à résoudre au spectateur. Un jeu de chasse entre le vrai ou le faux, le mentir-vrai (Collona, 2004), lequel nous rappelle que l'image de soi n'est toujours au fond qu'une construction de soi, une interprétation momentanée, un équilibre complexe entre le même et le variable, entre identité/même et identité/ipséité proposées par Ricoeur, une interprétation qui trouvera dans le récit une médiation privilégiée (Ricoeur, 1990).

Au sein de notre société souvent désignée comme narcissique, le sujet contemporain, inquiet de la perte de ses repères identitaires, se prêterait volontiers au jeu des multiples investiga-

tions du soi¹, pour soi-même comme pour autrui, cherchant la consolidation du moi individuel dans le reflet que lui renvoient les réseaux sociaux. Le Web apparaît aujourd'hui comme un des lieux par excellence des identités dynamiques et variables, où le sujet se transforme par l'action même de ses déclarations.

C'est le règne de la mythographie : une écriture visuelle ou littéraire de la projection fantasmatique permettant au sujet de multiplier ses extensions identitaires, dont les propositions sont très souvent paradoxales et déroutantes (Lalonde, 2003). La mythographie illustre à merveille tout le potentiel performatif des identités individuelles et collectives où il est plus intéressant d'accepter le spectacle avec ses incohérences et contradictions et de le comprendre comme reflet d'un monde qui tente d'échapper à toute finalité du devenir.

Les biographies Web ou autres récits de soi sont l'expression d'un fantasme de liberté absolue de l'identité, où le sujet s'affranchira des éléments imposés de l'extérieur. L'individu qui s'exprime est au centre de la représentation par le personnage qu'il se crée, plus ou moins

¹ J'ai eu l'occasion de mentionner (Lalonde 2004) qu'une des hypothèses parmi les plus intéressantes de révision de la perspective psychanalytique est celle accordant au « conflit narcissique » (c'est-à-dire les tensions et rivalités entre l'ego et la représentation que celui-ci se fabrique de lui-même) une dimension aussi importante que celle que Freud reconnaissait au « conflit oedipien ». Dans une société régie par une morale rigide, il était cohérent de penser les conflits psychiques en fonction de la répression de désirs (tension entre le ça et le surmoi). Mais les grands changements survenus au cours du siècle dernier dans nos repères identitaires ne pouvaient demeurer sans conséquence. Comme l'image de soi se développe dans un contexte social qui véhicule des modèles et des types conventionnés, cette image évoluera nécessairement avec ce contexte. N'est-il pas alors plausible de penser la perte de plusieurs repères identitaires comme le siège d'une nouvelle inquiétude dont témoignerait la pratique médiatique dans sa tentation narcissique ?

fidèle à son identité. Dans les autofictions du Web, il devient libre de choisir qui il veut être et comment il veut paraître.

Les récits du soi

Se mettre en scène, raconter sa vie, livrer ses expériences construit un « petit récit ». Comme le mentionne Dennis Jeffrey, ces petits récits sont révélateurs, à bien des points de vue, pour le lecteur mais aussi pour le sujet énonciateur qui peut ainsi réorganiser l'apparent chaos de son histoire personnelle pour lui donner un sens. Les petits récits sont des écritures de la vie en société, qu'ils reflètent et génèrent, permettant au sujet de naître par sa narration (Jeffrey, 1998). L'identité individuelle s'y construit par le récit, elle devient cette histoire de soi que chacun se raconte (Kaufmann, 2004, p. 151).

Mythographies Web, témoignages en ligne, récits du quotidien, *facebooking*, la volonté de raconter son histoire est omniprésente dans l'hypermédia. On peut comprendre toutes ces histoires racontées comme autant de véhicules privilégiés pour l'expression des enjeux liés aux identités individuelles et collectives, on peut les comprendre aussi comme une tentative d'échapper un moment à l'angoissante perspective de sa propre disparition.

Une personne existe par sa parole, une communauté se crée par la parole partagée, et ce, malgré la banalité apparente de plusieurs propositions. Se raconter permet de se donner un nom et de défier l'anonymat, lequel permettra un moment de conjurer la finalité de la mort. Cette parole biographique se trouve, dans le petit récit du moins, en partie détachée de son devoir de vérité, car, comme Jeffrey le rappelle, il n'a pas à être scientifique ou véridique.

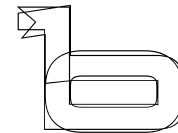
Ces récits sont donc libres de raconter au gré des humeurs et des jours; ils construisent et reconstruisent les vies, racontent les individualités, décrivent autant les réalisations que les réalités fantasmées, celles qui nous permettent de comprendre le monde avec soi, par le récit de nos expériences, et hors de soi, par la projection dans l'univers des autres, pour saisir enfin notre présence au monde et lui donner sens.

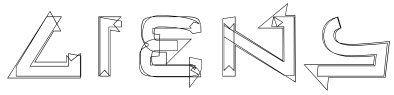
Une œuvre emblématique, Mouchette

Le site de Martine Neddham, *Mouchette* (1996), est emblématique de la mythographie et a fait l'objet d'une impressionnante revue critique. *Mouchette* est sans aucun doute l'une des œuvres hypermédiatiques les plus commentées dans le monde francophone, la critique en soulignant bien sûr les dimensions autofictionnelles, énigmatiques, mais également les modes de navigation particulièrement déroutants et novateurs à l'époque de sa mise en ligne. Comme plusieurs autres œuvres de Neddham, *Mouchette* se construit autour d'un personnage fabriqué, ouvertement mythographique. Le site présente une projection fantasmatique, une personnification mythique des origines et du quotidien absurde du personnage principal, une jeune fille hollandaise de 13 ans qui livre des fragments épars de sa vie morbide et de sa personnalité suicidaire. La mystérieuse petite Mouchette, figure adolescente en écho de celles de Bernanos ou Bresson, vivrait donc avec sa surprenante « famille » à Amsterdam. Si on saisit assez rapidement l'aspect surréaliste de son univers, on s'étonne toutefois qu'à 13 ans, elle témoigne d'une si grande maturité. Qui est cette Mouchette, personnage qui résistera jusqu'au bout à sa désincarnation, sinon justement cet emblème de l'art Web qu'elle est si rapidement devenue ?

Mouchette est probablement un personnage trop fictionnel pour générer un effet biographique, ne serait-ce que par le lien citationnel qu'il tisse avec le cinéma, Neddham ayant exploité à fond la liberté de représentation que générerait le Web. Mouchette est très vite devenue un nom, malgré l'anonymat longtemps tenu de sa créatrice. Un nom mais également une icône des potentialités narratives de l'hypermédia, tout aussi apte à représenter la réalité directe et brute qu'à construire une représentation fantaisiste lorsque le matériel biographique arrive à épuisement. Et surtout, Mouchette incarne cette liberté totale dans la mise en scène d'une image de soi fictionnelle, poussée ici à la limite de la crédibilité, qui n'a plus à respecter aucune norme de la bienséance, puisque le virtuel demeure ici pure image. Mouchette témoigne et participe enfin d'une volonté d'émancipation propre aux sociétés narcissiques, elle crée sa propre histoire au lieu de subir passivement son destin (Ehrenberg, 1998, p. 235).

Mais le poids de tous les possibles peut aussi devenir un facteur de stress et même mener, Ehrenberg le rappelle encore, à la fatigue dépressive. Le sujet narcissique est un sujet inquiet, en perte de ses repères identitaires et obsédé par les images qu'il projette. Inquiétude et angoisse que parviendront parfois à conjurer les mythographies et autres représentations de soi que l'on retrouve dans les pratiques artistiques.





[Mouchette]


Martine Neddam

Collona, V. (2004). *Autofictions et autres mythomanies littéraires*, Auch, Tristam.

Ehrenberg, A. (1998). *La fatigue d'être soi. Dépression et société*, Paris, Odile Jacob.

Jeffrey, D. (1998). *La jouissance du sacré*, Paris, A. Colin.

Kaufmann, J.C. (2004). *L'invention de soi. Une théorie de l'identité*, Paris, A. Colin.

 Krauss, R. (1976). *Video: The Aesthetics of Narcissism*, October, Vol. 1.

Lalonde, J. (2003). *Mythographies web : les identités fabriquées*, Archée cybermensuel.

Lalonde, J. (2004). *Cabinet web des curiosités*, Archée cybermensuel.

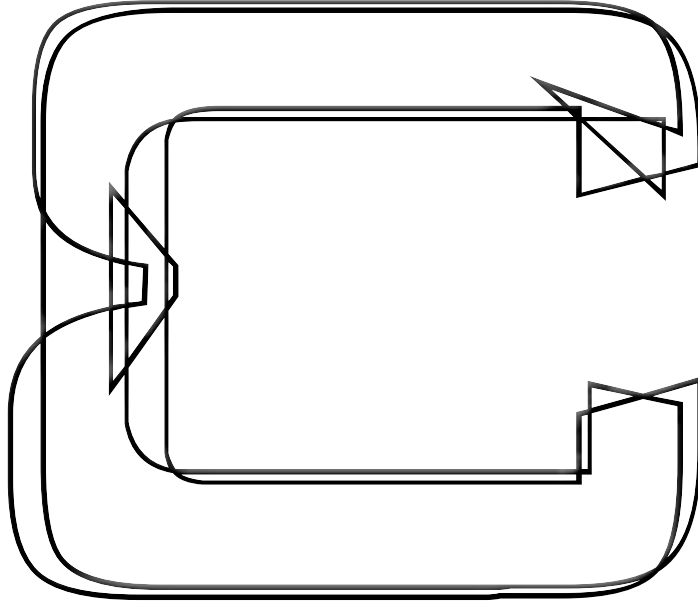
Ricoeur, P. (1990). *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil.

Tisseron, S. (2001). *L'intimité surexposée*, Paris, Ramsay.



CITATION

LA REPRISE DE L'ŒUVRE



L'œuvre hypermédiatique est en résonance constante avec l'histoire culturelle : elle interprète, réinvente et transforme les thèmes, formes et grandes conventions de l'art et de la culture. La critique contemporaine a cerné ce phénomène global de la citation en proposant un éventail de termes des plus pertinents : intertextualité, appropriation, interprétation, adaptation, postproduction, *remake*, remédiation. Toutes ces stratégies de représentation constituent les moteurs d'une activité de création se réclamant d'une pensée de la culture libre de droits, accessible à tous et ouverte à l'écriture collaborative. Les motifs et traditions culturels deviennent ainsi un immense répertoire au sein duquel les artistes puisent pour proposer de nouvelles figures.

LA REPRISE À L'ŒUVRE PRODUIT CE DIALOGUE QUE NON SEULEMENT LE SPECTATEUR RECONNAÎT, MAIS AUQUEL IL EST INVITÉ À CONTRIBUER.



LA CITATION A BESOIN D'ÊTRE RECONNUE POUR EXISTER.

Le terme *remédiation* proposé par Bolter et Grusin (1999) est particulièrement éloquent pour parler de la création hypermédiatique et s'inscrit dans une conception du numérique comme lieu de continuité et de recyclage, directement en lien avec l'histoire culturelle qui le précède. Le concept de remédiation implique que les « nouvelles formes médiatiques » modélisent les formes précédentes dont elles sont héritières. Le terme pointe davantage une transformation et un recyclage des formats plutôt qu'une réinterprétation libre des contenus. Pour illustrer leur propos, Bolter et Grusin donnent les exemples concrets : la photographie réinterprète la peinture, le film faisant de même pour le théâtre et la photographie et enfin, la télévision réinterprète le film, le vaudeville et la radio.

Pour décrire ce travail de la reprise le plus simplement et directement possible, disons que la citation installe une relation entre deux œuvres ou deux textes par le biais d'un agent lecteur ou spectateur qui établira ces liens (Compagnon, 1979). La citation a besoin d'être reconnue pour exister. Le travail de recon-

naissance du spectateur ou lecteur se déploie à deux niveaux. Il voit la référence à l'œuvre source (œuvre citée) et voit en même temps le déplacement dans la reconfiguration que propose l'œuvre cible (œuvre citante). Ce déplacement produira une lecture inédite dans l'œuvre cible, mais entraînera aussi une nouvelle manière de voir et de comprendre l'œuvre source. La citation a ainsi valeur profonde de transformation.

Jouant le jeu de la culture, la citation est une activité de lettrés : lettrés ceux qui l'établissent, lettrés ceux qui la trouvent. La citation en art médiatique est moins visible qu'en littérature, cette dernière occupant un lieu légèrement distinct du texte (guillemets, italique, exergue). Elle s'infiltré dans le propos de l'œuvre, s'y niche au sein même de son espace. Parfois le titre de l'œuvre la désigne directement et d'autres indices sont semés pour favoriser sa découverte : métissage des formats, incrustation.

Il est fréquent que la totalité de l'œuvre source soit convoquée pour la reprise, laquelle opère ainsi comme une réinterprétation. Ceci s'illustre notamment dans l'œuvre **Le cri** (2003) de Nicolas Clauss, une remédiation Web du tableau éponyme de Edvard Munch, au sein de laquelle la dimension expressionniste se trouve exacerbée par une musique insistante contribuant au sentiment d'angoisse du personnage. La citation dans l'hypermédia est une reprise avec différence, un *remake*, visant au-delà des principes d'originalité et d'avant-garde encore bien vivants comme valeur d'authentification des pratiques artistiques, proposant la dissemblance comme action (Speckenbach, 2001) et le déplacement comme lieu de cette action.

Dans l'acte de citation, quelque chose voyage du passé vers le présent. Des motifs, des thèmes, des formats sont mis en circulation. Des œuvres ou des extraits de ces œuvres sont adaptés, déplacés de leur contexte et de leurs origines, permettant ainsi une compréhension bonifiée des éléments culturels convoqués.

La reprise collective

Depuis 2008, Perry Bard poursuit un projet interactif et collaboratif, **Man With A Movie Camera : The Global Remake** primé aux prix Ars Electronica. Pour réaliser ce projet, elle convie les internautes du monde entier à s'approprier et à interpréter des séquences du film de Vertov afin de reprendre, dans un montage collectif et expérimental, le classique du cinéma russe de 1929 à partir de séquences contemporaines tournées en vidéo numérique. À cet effet, l'artiste développe un logiciel permettant de gérer l'archivage de cette base de données dans un esprit « open source ». *The Global*

Remake est une œuvre fortement interactive qui s'établit à partir de la contribution des internautes qui l'alimentent quotidiennement et qui dépend de cette participation pour s'achever.

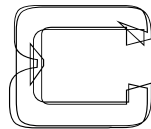
En convoquant ouvertement de l'histoire du cinéma, la citation pointe ici la « grande histoire » et s'inscrit du même coup en continuité de cette histoire validée et reconnue. Le film de Vertov fait partie des repères partagés par tous les connaisseurs du cinéma. Ajoutons qu'il est également une référence canonique des théories des médias cités par de très nombreux commentateurs comme pionnier de l'autoréflexivité au sein des pratiques artistiques de même que comme annonciateur du paradigme numérique (Manovitch, 2000). En pointant le canon, Bard s'assure que la citation sera reconnue. Ce premier pas franchi, l'artiste privilégiera une lecture qui vise la « confrontation de dissemblances », trame de base de sa création. Ce *remake* respecte en tous points la définition donnée plus haut par Speckenbach : il est une reprise, une répétition qui joue de ses dissemblances et de ses ressemblances avec l'œuvre source interpellée.

Cette idée de reprise est nettement illustrée dans le format choisi par l'artiste. *Man With A Movie Camera : The Global Remake* est un diptyque simple qui présente côte à côte et sur la même fenêtre, le film de Vertov et les séquences synchronisées de ce film, réinterprétées par les internautes. Les sujets représentés sont parents, mais déplacés vers un contexte qui nous est contemporain : images de ville et divers symboles d'une « hyper » modernité (travail, transport, technologies), personnages captant furtivement ou moins furtivement des images avec les appareils qui font corps avec eux (petites caméras, appareils photos et téléphones portables). L'iconographie du film se

trouve ainsi transposée dans le XXI^e siècle et nous montre du même coup que si quelques aspects du contexte contemporain ont changé, le film de Vertov demeure criant d'actualité. Les outils se transforment mais les idéologies demeurent.

Il serait abusif d'attribuer à l'œuvre de Bard une intention **parodique** comme le font d'autres pratiques citationnelles. *The Global Remake* est un hommage à l'histoire du cinéma, aux pratiques collaboratives et une allégorie des potentialités esthétiques des techniques et technologies. L'œuvre met en scène une série de symboles et icônes qui définissent nos identités à travers le temps. Elle présente divers dispositifs et moyens de communication qui évoluent à travers le temps, lesquels deviennent ainsi des universaux

La reprise à l'œuvre produit ce dialogue que non seulement le spectateur reconnaît, mais auquel il est invité à contribuer. La citation est toujours participative dans la mesure où le spectateur, rappelons-le, est agent de cette relation. *The Global Remake* se présente comme une invitation directe au potentiel contributif du Web. Le spectateur peut ainsi contribuer au spectacle de la citation dialogique ou encore choisir de le regarder à distance.



LIENS

[Man With a Movie Camera: The Global Remake]

Perry Bard

[Le cri]
Nicolas Clauss

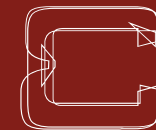
Bolter, J. et R. Grusin (1999). *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press.

Bourriaud, N. (2003). *Postproduction*, Paris, Les Presses du Réel.

Compagnon, A. (1979). *La seconde main ou le travail de citation*, Paris, Seuil.

Manovitch, L. (2000). *The Language of New Media*, Cambridge, The MIT Press.

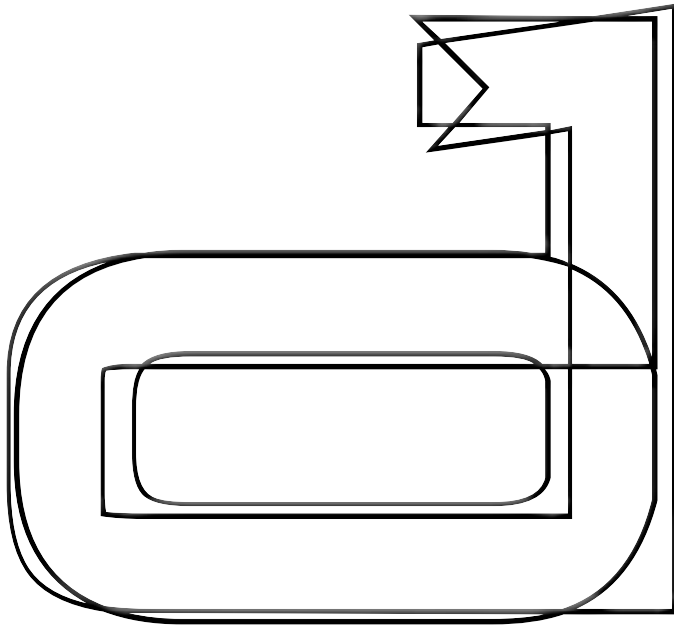
Speckenbach, J. (2001). *On the Remake. A cinematic phenomenon. Part One. Money, Copy, Quotation, Motive, Genre*.
Keyframe.org (Cinema in the digital age).



REFERENCES

DOCUMENT

ARCHIVER L'ÉVÉNEMENT



L'événementiel est au cœur de la diffusion Web, incarnation par excellence de cette fenêtre domestique ouverte sur le monde qui semble prendre le relais tout naturel de l'effet de temps direct que d'autres médias, telle la télévision, avaient installé avant son apparition. En effet, une bonne partie du discours de validation des modes hypermédia-tiques d'information table sur leur instantanéité et sur la flexibilité du dispositif qui permet la mise à jour constante de cette information. Mais si Internet permet un regard « en temps présent » sur le monde, il permet aussi de conserver et d'archiver l'activité politique, sociale, économique ou culturelle par divers documents qui en deviennent les traces en action, construisant et représentant l'événement.

LE DOCUMENT NOUS PARLE SURTOUT DE NOS RÉALITÉS, CELLES QUE NOUS VIVONS ET CELLES QUE NOUS REVIVONS PAR CET EXERCICE DE LA REPRÉSENTATION.



TOUT REGARD RÉTROSPECTIF
SUR NOS RAPPORTS AUX IMAGES
MÉDIATQUES CONFIRMERA QU'UNE
IMPORTANTE FONCTION CULTUREL-
LE ET SOCIALE DE LA PHOTOGRA-
PHIE A ÉTÉ DE PROMOUVOIR UNE
VALEUR DOCUMENTAIRE.

Rappelons que le potentiel de remémoration de l'archive s'érige à partir de la valeur de vérité qu'on lui attribue, du moins de sa valeur de vraisemblance. Il implique un protocole de réception auquel le spectateur doit adhérer afin que le récit de cette mémoire du passé, si récent soit-il, se déploie dans ses pleines potentialités. L'adhésion au contenu du récit, la reconnaissance des documents comme trace de ce qui s'est réellement passé, et l'incontournable valeur de vérité attribuée à l'image médiatique sont les fondements de ce protocole de réception de l'archive. Le document ou l'archive impliqueront toujours une mise à distance face aux événements du passé, même face à ceux qui nous sont contemporains (Agamben, 2008), et ce décalage, si léger soit-il, est ce qui fait l'histoire. Il n'y a jamais d'histoire en direct.

Tout regard rétrospectif sur nos rapports aux images médiatiques confirmera qu'une importante fonction culturelle et sociale de la photographie a été de promouvoir une valeur documentaire, laquelle se trouve abondamment exploitée

par le Web. Comprendre la photographie comme document immédiat d'une réalité est héritier de la dimension indexicale du médium dans son état analogique où la contiguïté physique permettait d'attester de la présence de l'objet à l'origine de la représentation. Il serait naïf de croire que ce mode de lecture disparaît avec le numérique. Plusieurs œuvres hypermédiatiques entretiennent de manière délibérée ce paradoxe entre la transparence de l'image qui offre d'un côté l'apparence d'un accès direct aux événements et de l'autre la fiction ou le leurre, des stratégies de représentation amplement répandues dans l'univers hypermédiatique. En effet, bien que plusieurs œuvres hypermédiatiques jouent sur les frontières indistinctes entre le document et la fiction, entre récit de vérité et représentation fictionnelle du monde extérieur, l'archive Web s'annonce comme un répertoire d'éléments véritables au sein duquel l'internaute est invité à naviguer pour construire et reconstruire l'événement. La valeur de vérité attribuée à l'archive devient ainsi l'architecture principale de l'univers représenté. Les artistes y exploiteront la vraisemblance de ces diverses traces et

par extension leur portée politique, polémique, ainsi que leur valeur historique.

Penser le Web comme lieu dépositaire du document et comme archives culturelles instantanées de l'humanité participe de cette pensée. L'œuvre est à la fois le témoin de ce qu'il y a à voir et l'interface de ce qu'il y a à montrer, répondant ainsi à la curiosité du spectateur, à cette pulsion scopique qui l'anime, un moteur qui garantit le lien entre l'individu et le dispositif. La figure même du document et de l'archive servant aussi parfois de prétexte à l'organisation globale de l'œuvre pour en devenir la structure narrative principale. Nous en proposons trois exemples éloquentes.

L'archive comme mode d'organisation narrative

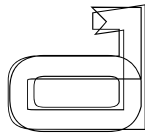
Dans son œuvre emblématique, *The File Room*, Antoni Muntadas avait déjà préfiguré les potentialités narratives de l'archive, un paradoxe réussi pour une œuvre dont le thème central est celui de la censure, donc de l'interdit de parole. D'abord présentée comme une installation au Chicago Cultural Center en 1994, l'œuvre se déploie comme base de données évolutive et contributive sur Internet depuis 2001. Le contenu du site *The File Room* présente principalement des cas de censure à travers l'histoire et les continents, et peut être enrichi et consulté par tous, l'idée motrice de l'œuvre étant la volonté de redonner une tribune à ces paroles oubliées, censurées car jugées dangereuses. *The File Room* s'offre donc comme travail de mémoire qui, sans donner un accès direct aux contenus censurés, décrit les cas de censure pour dénoncer les diverses formes de contrôle dans toutes leurs finalités religieuses, politiques, économiques.

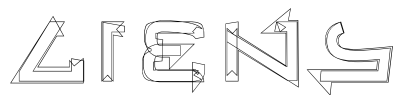
L'œuvre de Deanne Achong, *Excerpts from An Archive* (2001), s'inscrit également dans cette logique de base de données qu'elle livre cependant à partir de fragments. Cette œuvre raconte des vies en pièces détachées par le biais d'archives sous diverses formes (photographies anciennes, textes, chansons, registres de naissance). L'internaute navigue à travers les textes et les images pour reconstituer les bribes de vie autour des personnages représentés. L'artiste exploite à la fois la vraisemblance des documents ainsi que la portée ou valeur historique des recherches généalogiques et leur incomplétude, car ces portraits des personnages échapperont, paradoxe intéressant, à leur saisie globale. *Excerpts from An Archive*, le titre le pointe ouvertement, est une mise en scène de la trace et du fragment, de tous ces petits morceaux d'histoire, d'une histoire, de ce qui reste d'un passage et qui sera toujours à reconstruire dans son incomplétude.

Autre exemple, *Palabras* de Sharon Daniel (2006), propose sur le mode documentaire un parcours d'archives vidéo tournées par des membres de communautés dites « marginalisées » de San Francisco, de Buenos Aires ou encore du Darfour. Vitrines sur la vie quotidienne de gens « invisibles » ou mis à l'écart de la société des nantis, les séquences présentées sur le site illustrent l'action d'un accès à la « parole » de ces marginaux. L'internaute peut ainsi parcourir divers petits clips qui présentent autant des réalités vécues que des interprétations sur les données que les participants consultent ou encore génèrent. L'esthétique des bases de données et la conception d'interfaces se trouvent au centre des préoccupations de l'artiste. Dans le cas présenté ici, le document ou encore le documentaire occupe réellement une double fonction : il livre un contenu culturel et sociologique à

partir du principe de création en réseau ou collaboration, tout en étant la figure d'une trame narrative basée sur la découverte qu'en fera l'internaute.

Ces trois exemples nous rappellent enfin que le document ou documentaire occupe une place centrale dans les contenus Web, mais qu'il est aussi une importante stratégie narrative, laquelle s'appuie sur le principe de la collecte, par exemple des pièces mises ensemble pour reconstituer des archives, données en consultation pour les fins d'un exercice de remémoration. Car le document nous parle surtout de nos réalités, celles que nous vivons et celles que nous revivons par cet exercice de la représentation.





[Excerpts from an Archive]

Deanne Achong

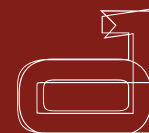
[Palabras_]

Sharon Daniel

[The File Room]

Antoni Muntadas

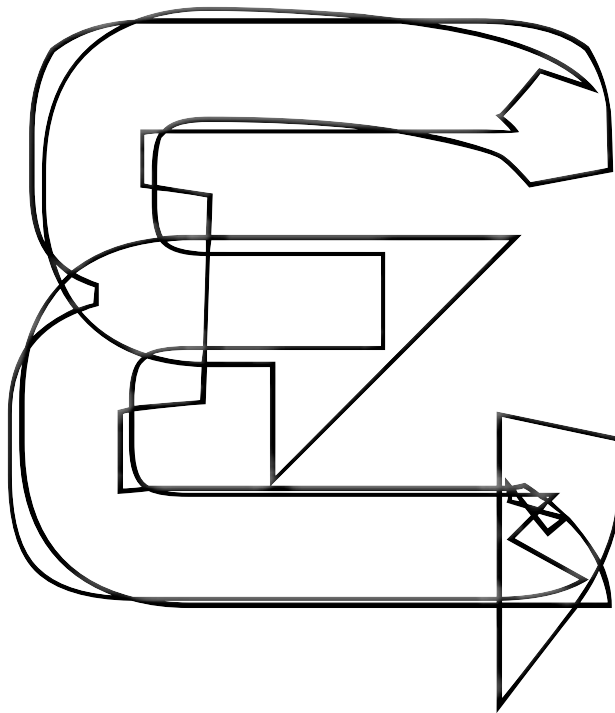
Agamben, G. (2008).
Qu'est-ce que le contemporain ?,
Paris, Rivages.



REFERENCES

ÉPISTOLAIRE

MONOLOGUE, DIALOGUE, POLYPHONIE



L'idée de circulation fait partie intégrante de l'œuvre hypermédiatique et cette œuvre en réseau, basée sur l'échange, le dialogue et le partage d'informations, s'inscrit totalement dans la tradition épistolaire, terme qui étymologiquement signifie, rappelons-le, faire circuler, envoyer quelque chose à quelqu'un. Une des premières caractéristiques et finalités du Web est donc d'être un lieu d'échanges, de dialogues et de partage d'informations. Au sein de l'œuvre hypermédiatique, la notion même d'écriture est élargie, intégrant des stratégies narratives empruntées à la vidéographie, au cinéma et à la photographie, mais aussi aux modes de communication orale comme la conversation et le dialogue.

L'ÉPISTOLAIRE PEUT AINSI ÊTRE CONSIDÉRÉ COMME UNE MODALITÉ IMPOR- TANTE DE L'INTERACTIVITÉ, ASSURANT LA PARTICIPA- TION DE L'INTERNAUTE AU PROCESSUS DE L'ŒUVRE.



CHER X..., JE VOUS ÉCRIS
POUR..., EN ESPÉRANT LE TOUT
CONFORME..., BIEN À VOUS...

Il semble également banal de reconnaître que le courriel et ses dérivés (messages textuels brefs diffusés en direct), parfaitement intégrés aux échanges quotidiens, sont les lieux premiers de cette appropriation générale des modalités épistolaires que l'on retrouve sur Internet – ces dernières faisant, à première vue, passer l'épistolaire d'une tradition littéraire introspective à des formes plus succinctes qui sont empruntées à la rhétorique de la carte postale ou encore à celle de la conversation verbale dont elles reproduisent l'impression de direct.

Différentes études ont permis de constater qu'à travers l'exercice de l'épistolaire numérique (compris ici à la fois comme le courriel et ses dérivés présentés plus haut), la pratique de l'écriture se trouvait radicalement renouvelée (Ivanova, 1999) : coexistence d'éléments linguistiques de langues différentes, utilisation très fréquente d'abréviations parfois orales, de l'ellipse et de divers moyens d'expression graphique (répétitions de lettres, points de suspension ou d'exclamation, caractères différents au sein du même message, émoticônes et

autres icônes ou symboles préprogrammés par les logiciels). Cette vision demeure fragmentaire. En effet, l'épistolaire numérique et Internet, à une échelle de diffusion générale, peuvent tout autant véhiculer des formes poétiques et artistiques dans la mesure où comme outils de diffusion, ils ne sont plus plus uniquement considérés du point de vue de l'efficacité du modèle des télécommunications et, comme la poste (*mail art*) et la vidéo avant eux, ils intéressent depuis près de deux décennies de nouvelles générations de créateurs.

Il est important enfin de préciser que c'est toute la structure du Web (véhicule et contenu) qui est basée sur l'échange et qui s'inscrit dans cette pensée de l'épistolaire, bien au-delà des textes ou des diverses informations qui y sont partagés. L'épistolaire peut ainsi être considéré comme une modalité importante de l'interactivité, assurant la participation de l'internaute au processus de l'œuvre.

Les formes classiques de l'épistolaire sont très marquées et se reconnaissent généralement par les formules d'ouverture (incipit) et de fermeture (excipit) conventionnées (*Cher X...*, *Je vous écris pour...*, *En espérant le tout conforme...*, *Bien à vous...*), insistant sur des marqueurs déictiques précis : lieu, date et heure. Ces marqueurs rappellent de manière récurrente le statut du scripteur énonciateur et du destinataire allocutaire, auquel une rétroaction sera éventuellement demandée.

Absence et distance sont deux autres éléments propres à la pratique épistolaire (Kerbrat-Orecchioni, 1998). On écrit parce qu'on est séparé. Sur le Web, cette distance coexiste avec l'idée de proximité, dans la mesure où l'échange a un caractère immédiat. L'espace physique de séparation semble éclater au profit de l'effet de direct. Certains marqueurs déictiques si importants dans la tradition épistolaire seront conservés dans plusieurs œuvres en réseau comme séquence phatique ou transactionnelle. Souvent, ces marqueurs s'y retrouvent automatisés, préprogrammés dans le paratexte par les logiciels qui permettent d'ajouter des informations résumées sur le contenu de la missive. Efficace et rapide, l'épistolaire numérique est trop souvent vu comme lieu de l'échange banalisé, de format neutre et davantage lié à l'utilitaire, qui ne conserve de la tradition épistolaire que le matériau, l'écriture souvent télégraphique, alors qu'il peut tout autant être le véhicule d'une proposition plus intime, plus engagée.

Sur le Web, on écrit à quelqu'un ou à plusieurs, pour des destinataires ciblés ou anonymes, sous un modèle dynamique qui reproduit un effet de dialogue. Ainsi, trois grands types de structures, inspirées de la tradition littéraire, notamment du roman épistolaire, y conditionnent trois grands types d'écri-

ture : la monodie, le dialogue et la polyphonie (Grassi, 1998). Rappelons que dans les cas présentés ici, la notion d'écriture implique également le son et l'image ; il s'agit alors d'une écriture composite et non d'une production strictement littéraire. Chacune de ces structures mettra l'accent sur un segment du message : intimité marquée de l'énonciateur pour la monodie, comparaison des points de vue et perspective contrastée pour le dialogue, vision hétérogène et fragmentée pour la polyphonie.

Monodie, écho d'une seule voix

La monodie ou monologue livre à la première personne du singulier une vision personnelle, intimiste sur le monde. Nous avons accès au point de vue du locuteur, qui implique dans sa structure énonciative l'idée d'un interlocuteur ciblé ou encore potentiel, lequel demeurera absent de l'échange. Le dilemme entre véridicité et fictionnalité, présent dans tout récit à teneur biographique et souvent mentionné dans les études épistolaires, persiste ici. L'indécidabilité (Saint-Gelais, 2008) entre le vrai et le faux est fréquente sur le Web. On pourra éviter ce dilemme en rappelant que la finalité de l'œuvre d'art est principalement symbolique. Ceci étant dit, la monodie parle principalement au « je » et présente une intimité qui s'exhibe et se raconte.

Le récit de voyage justifie la forme épistolaire dans l'hypertexte de fiction *Inanimate Alice* (2005) de Christ Joseph et Kate Pullinger. L'internaute est invité à parcourir un roman-feuilleton, le récit intimiste du personnage principal, Alice, racontant son quotidien difficile et dispersé entre différents pays (Chine, Russie, Italie, Angleterre). Dans le premier épisode, deux séries d'icônes typées se côtoient : les images de la lettre, de la missive, de la carte postale, des messages textes, et celles

du voyage, du déplacement, de la route, de la carte géographique – les deux séries opérant de manière insistante comme des marqueurs visuels de l'épistolaire. Cette œuvre a été jusqu'à maintenant principalement commentée dans ses rapports aux jeux vidéo, mais pourrait aussi être analysée à partir des diverses figures de la communication (texto, photo, vidéo, cellulaire) qui y sont illustrées. Dans *Inanimate Alice*, le texte à la fois comme contenu et comme format, de même que les diverses incarnations de la missive, participent à la trame narrative. On peut comprendre l'œuvre comme le journal de bord d'une période de vie, comme un monologue intime livré à un destinataire anonyme, un récit biographique ou un carnet de voyage, les genres n'étant pas si simples à délimiter. Mais il reste que ces missives sont destinées au partage, elles sont données pour être vues et lues par un destinataire externe, ce dernier n'étant impliqué dans le récit que par les opérations de déambulation qu'il doit enclencher pour garantir la « jouabilité » du parcours.

Inanimate Alice est une œuvre très voisine de l'esprit du roman épistolaire monodique, ne serait-ce que par la structure chronologique du récit et par le processus de découverte du personnage principal qui y expose de manière progressive son intimité. L'hypertexte tente toutefois d'échapper aux formes et figures du livre, en proposant une écriture dynamique et hétérogène qui exploite la représentation de l'épistolaire par des missives brèves, une esthétique de la carte postale et de la photographie de voyage, ainsi que par des messages texte qui s'écrivent en direct.

Dyade, confrontation des points de vue

Mettant en perspective un double récit, la dyade présente pour sa part des histoires qui s'entrecroisent. Elle sera marquée par le contraste, la confrontation des points de vue sur un même sujet. Dans l'histoire littéraire, la dyade est symbolique, elle présente au lecteur un dialogue, encore ici fictif ou réel, entre deux personnages principaux. Le lecteur assiste, toujours de l'extérieur, à cet échange par alternance des récits, les épistoliers se répondant d'une missive à l'autre. Cette structure persiste sur le Web où l'internaute demeure un témoin externe de cet échange, mais il aura toutefois à animer le parcours plus ou moins sophistiqué qui lui est proposé, une construction intermédiaire, dirions-nous, entre le monologue intimiste et la réelle ouverture contributive du polyphone.

Quelques dispositifs miseront sur une structure plus inclusive à travers une métaphore de l'écriture en direct, conviant l'internaute à une coécriture plus dialogique avec le dispositif, lequel propose des associations à partir d'une base de données comme dans *Vévé* (2008), une œuvre de poésie générative réalisée par Sofian Audry et basée sur l'échange de mots. Il est rare que les œuvres en demeurent à cette relation de « un à un ». En effet, la plupart conserveront et intégreront les opérations générées par les internautes, pour les proposer en lecture à la communauté élargie, glissant ainsi du dialogue vers une écriture polyphonique et collective.

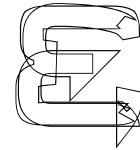
Polyphonie, la voix chorale

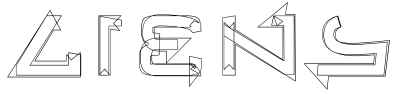
Figure la plus courante sur le Web, la polyphonie permet de moduler les divers points de vue autour d'un thème ou d'un événement. Le récit s'y trouve fragmenté, éclaté par l'écriture hétérogène et les voix multiples qui s'expriment. La polyphonie joue de l'ouverture participative, du partage élargi et de la culture libre, sur la base de l'invitation (forum) ou encore de la récupération (détournement de textes à partir de divers sites).

Le site **Plagiairc**, discuter avec les mots des autres (2010), de Nicolas Boillot, est un logiciel de clavardage qui emprunte le flux de paroles qui déferle sur Facebook. Plagiairc est un « patchwork textuel », comme le mentionne l'artiste, au sein duquel la notion d'auteur se trouve dissolue. L'internaute y est invité à construire des phrases en sélectionnant sur l'écran des mots figurant dans une base de données. L'œuvre interroge le statut de toute déclaration publique donnée à lire en clavardage, où chaque phrase devient l'objet d'une longue série d'appropriations, menées par des auteurs anonymes, participant aussi du flux et de la citation.

La Bibliothèque des rêves de Jean-Jacques Rullier est un autre exemple de la polyphonie Web. L'œuvre, en ligne depuis 1998, reçoit et conserve des récits de rêves fournis par les internautes afin de les inclure dans son développement rhizomatique. Cette bibliothèque des rêves persiste et se transforme au fil du temps, car elle se présente comme un processus et non comme un objet fini, condition essentielle à la polyphonie en réseau.

Rappelons enfin que monologue, dialogue et polyphonie sont autant de stratégies de rétention qui maintiennent l'attention de l'internaute en lui aménageant une tribune, du moins une place privilégiée dans le déroulement de l'œuvre.





[Vévé]

Sofian Audry

[Plagiairc, discuter avec
les mots des autres]

Nicolas Boillot

[Inanimate Alice]

Christ Joseph et Kate Pullinger

[Bibliothèques
des rêves]

Jean-Jacques Rullier

Grassi, M.C. (1998). *Lire l'épistolaire*,
Paris, Dunod.

Ivanova, N. (1999). *Épistolaire numérique*,
maîtrise MST Information et Communication,
Université de Paris 8,
sous la direction de Jean Clément.

Kerbrat-Orecchioni, C. (1998). « L'interaction
épistolaire », dans J. Siess (dir.),
La Lettre entre réel et fiction, Paris, Sedes.

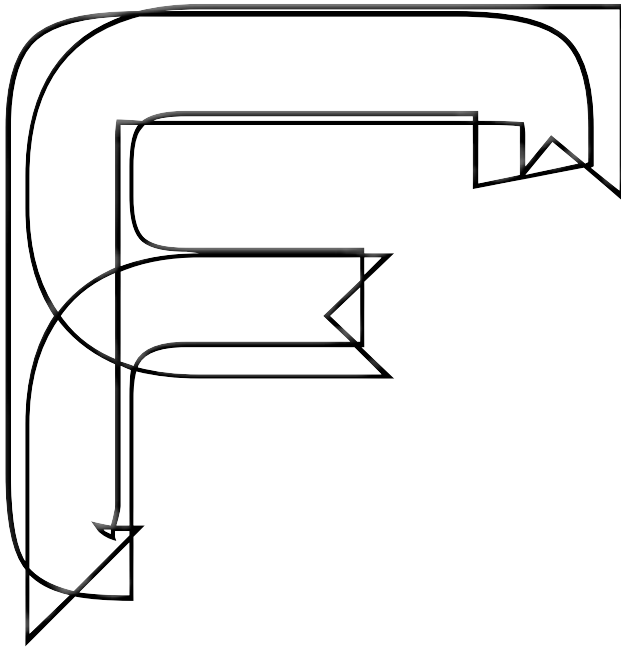
Saint-Gelais, T. (dir.) (2008). *L'indécidable*,
écarts et déplacements de l'art actuel,
Montréal, Éditions Esse.



REFERENCES

FLUX

UN ART CONCEPTUEL



Les questions de la temporalité (durée, déroulement) et de la circulation sont inhérentes à la définition de flux : flux de données, flux de signaux, flux sonores, visuels, textuels. C'est la « rumeur » du Web que l'on tente ainsi de désigner, son grondement incessant, hors de toutes limitations d'accès. L'information y serait toujours accessible et se renouvellerait en continu. Si je devais faire l'exercice difficile de résumer le Web en deux concepts, je retiendrais certainement ceux de flux et de réseau, tous deux étant devenus rapidement des emblèmes de notre rapport aux données disponibles sur Internet.

C'EST DANS LE MARIAGE ENTRE L'IDÉE ET LE DISPOSITIF QUE SE DÉPLOIE LA PROPOSITION ARTISTIQUE.



LE FLUX DOIT ÊTRE MIS À
L'ÉPREUVE, ÉPROUVÉ DANS
LE SENS PREMIER DU TERME
POUR EXISTER, SINON IL
DEMEURE DANS SA CONDITION
THÉORIQUE.

Revenons plus spécifiquement aux pratiques artistiques et littéraires. Chaque véhicule, chaque support de diffusion génère son lot de productions conceptuelles. Évidemment, ces pratiques conceptuelles existent aussi sur le Web et plusieurs parmi elles s'intéressent à la notion de flux. Rappelons, pour ceux qui sont moins familiers avec l'histoire de l'art contemporain, que l'art conceptuel, à travers une pratique spécifique, investit de manière soutenue un concept, une idée, à l'origine de la création, sans en être toutefois la simple illustration ou une incarnation de premier degré ; il y a toujours interprétation et appropriation dans l'art conceptuel, un déplacement, d'une certaine manière. Art conceptuel ne signifie pas un art hors de sa matérialité, ce que les œuvres de Kosuth nous démontrent avec insistance, bien que dans notre contexte le virtuel serve avec efficacité cette idée d'immatérialité, une idée que tout examen sommaire du dispositif viendra cependant contredire. L'art conceptuel est donc aussi un art matériel qui exhibe le processus. C'est dans le mariage entre l'idée et le dispositif que se déploie la proposition artistique.

Je propose ici une lecture de la notion de flux comme art conceptuel participant d'une esthétique de la postproduction comme la désigne Nicolas Bourriaud, c'est-à-dire au sein de laquelle les pratiques artistiques ont recours à des formes culturelles déjà produites (Bourriaud, 2003, p. 9) et où elles se présentent comme génératrices d'activités plutôt que comme objets finis (Bourriaud, 2003, p. 12). Les œuvres retenues et présentées ici auront donc comme point commun d'exposer, toujours dans cette idée de « culture de l'activité », les limites et les mirages des concepts à la base des théories de l'hypermédia.

Le flux contemplatif où la fatigue aura raison de l'infini

Le flux doit être mis à l'épreuve, éprouvé dans le sens premier du terme pour exister, sinon il demeure dans sa condition théorique. Ce qui peut sembler une évidence est le message central de la plupart des créations de Grégory Chatonsky, lequel a aussi participé à la théorie du flux et de l'hypermédia.

Je m'attarderai plus spécifiquement à son œuvre de 2006, *Ceux qui vont mourir / Those that will die*, laquelle, comme plusieurs œuvres de l'artiste, s'alimente du continuum d'informations postées par les internautes sur des sites comme Flickr, YouTube et divers forums de discussions pour les détourner et les coupler à des textes et des images à partir du principe surréaliste du hasard comme générateur d'affinités électives. À quoi assistera le spectateur ? À un flot « infini » de paroles et de photographies faisant écho à cette rumeur incessante du Web, flot qui créera parfois des superpositions intéressantes, parfois plus banales, mais surtout hors du contrôle et de l'intention de l'artiste et du spectateur. Qu'est-ce qui sera éprouvé alors ? Tout d'abord une fascination certes devant les sources inépuisables d'informations de teneurs variées, lesquelles condamneront cependant le spectateur à une variabilité infinie où rien ne peut être saisi ni retenu. On voit défiler des combinaisons inédites dans le temps infini du Web, une mise à l'épreuve de l'éternité, laquelle demeurera toutefois théorique puisque la fatigue de l'intérêt s'installera nécessairement, plus ou moins rapidement selon la résistance de l'internaute. Le dispositif proposé par Chatonsky pointe la nécessité de faire des choix au sein de ce continuum pour créer un sens à même le flot des données, pour fixer notre attention, pour avoir le temps de prendre avec soi et de comprendre. Or, cette fixation échappe en partie au spectateur : une fois le dispositif lancé, il demeure relativement impuissant et dépendant des choix aléatoires que fera pour lui la machine. Jusqu'à ce que la lassitude cognitive arrive, nécessairement, nous rappelant que la fixation de l'attention est nécessaire à toute activité cognitive. Hors de cette attention, le réel ne demeurera, ce que nous enseigne la phénoménologie, qu'une vague sollicitation.

Ce que je cherche à mettre en lumière ici est la force de cette idée de flux, exploitée dans un mouvement perpétuel malgré le fait qu'elle s'incarne dans un dispositif précis. Ce mouvement ne sera jamais qu'un mirage d'éternité, un principe de foi ou de croyance qui demanderait à oublier, à transcender notre condition humaine. Sa mise à l'épreuve aura raison de notre résistance. *Ceux qui vont mourir* est donc une mise à l'épreuve conceptuelle de la notion de flux, car c'est l'idée qui crée l'expérience, en plus bien entendu d'être une œuvre de témoignages et de mémoire anonymes (tous les énoncés sont à la première personne du singulier), ce qu'avait déjà mis en perspective la critique. L'œuvre respecte les principes de l'art conceptuel : c'est au point d'arrimage entre l'idée et le dispositif que se déploient la force et la portée de la proposition artistique.

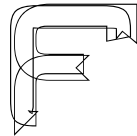
De la pléthore à la vacuité

Fasciné par le flux, l'internaute peut l'être tout autant par l'insignifiance du Web, ou du moins par sa vacuité relative. *We Feel Fine: An exploration of human emotion, in six movements* (2006), de Jonathan Harris et Sep Kamvar, suit la même logique de collecte aléatoire en tirant de diverses sources, principalement de blogues (LiveJournal, MSN Spaces, MySpace, Blogger, Flickr, Technorati, Feedster, Ice Rocket et Google), des phrases qui reprennent le même motif contenant le syntagme « *I feel* », en jouant principalement sur le détachement de la phrase de son contexte d'énonciation – paradoxe intéressant de cette œuvre qui veut donner un portrait mondial, relativement représentatif du moins par le nombre des entrées au sein desquelles les éléments sont puisés, des humeurs et émotions vécues sur la planète tout en effaçant les identités et les subjek-

tivités. Je ne m'attarderai pas sur le dispositif assez intéressant de visualisation cartographique des données, qui pourrait à lui seul faire l'objet d'une autre rubrique (voir la rubrique **Zone**), pour demeurer dans cette logique du flux, c'est-à-dire dans ce flot d'informations, pour le moins pléthorique, qui se trouve représenté dans l'œuvre.

L'exploration de la base de données peut se faire selon diverses modalités inspirées des catégories de la recherche ethnographique (âge, sexe, situation géographique), lesquelles se trouvent représentées par des outils (graphiques, statistiques) inspirés des méthodologies quantitatives. C'est du moins l'apparence première du site qui présente un double aspect, statistique et informatif. Très rapidement, le murmure du Web, pour quiconque portera un tant soit peu attention au défilé (encore ici aléatoire et infini) des énoncés, décontextualisés et reconfigurés par le dispositif, fera émerger de cette abondance la relative vacuité, l'a-signifiance, pour ne pas dire l'insignifiance des énoncés. La pléthore entraîne la vacuité où la désincarnation rend à la fois tout possible mais tout vain. On peut tout y dire sans conséquence. Peu de portée, peu de responsabilités sans une subjectivité avec laquelle interagir. Le flux des émotions demeure au niveau de la démonstration théorique : « *I feel that I wasted my day* », pointe ironiquement un énoncé.

On pourrait conclure que l'expérience du flux est plus prégnante que son contenu, lequel est conçu pour demeurer fuyant et étourdir un moment l'internaute.



LIENS

[Ceux qui vont mourir / Those that will die]

Grégory Chatonsky

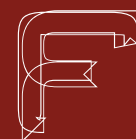
[We Feel Fine: An exploration of human emotion in six mouvements]

Jonathan Harris et Sep Kamvar

Bourriaud, N. (2003). *Postproduction*,
Paris, Les Presses du Réel.

Guillet, A. et B. Gervais. *Le flux*.
Dossier thématique NT2 UQAM.

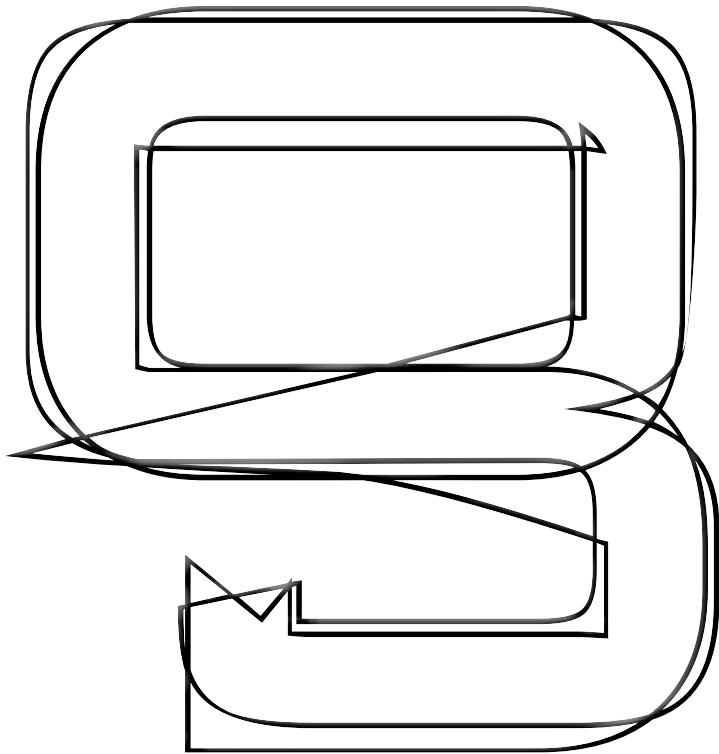
[Consulter le dossier](#)



REFERENCES

GÉNÉRATEUR, ART GÉNÉRATIF

COOPÉRER AVEC LA MACHINE CRÉATIVE



Le principe de l'art génératif est à la fois simple et révolutionnaire. L'artiste conçoit un programme qui génère de manière continue des séquences contenant du texte, des images ou des sons. Une fois le processus lancé, la plupart du temps par l'internaute, les sujets humains (autant l'artiste que l'internaute) s'effacent au profit de la machine créative. Comme l'art génératif s'inscrit dans une esthétique du **flux**, il est courant d'y trouver des propositions qui mettent à l'épreuve la perception du temps dans une quête de l'infini où les sens possibles sont inépuisables, tout comme les activités de lecture et d'écriture. Écriture sans auteur pour une lecture infinie, voilà un paradoxe intéressant pour un art qui n'a pourtant rien d'une pratique « a-humaniste ».



LA MACHINE CRÉATIVE

QUE VAUT UN TEXTE LITTÉ-
RAIRE LORSQU'IL EST ÉCRIT PAR
UN PROGRAMME, LEQUEL EST
CAPABLE D'UNE PRODUCTION
EN PRINCIPE INÉPUISABLE ?

La question de la machine créative préoccupe les commentateurs de l'art depuis le début du XX^e siècle. Le dispositif photographique a probablement été le premier sujet d'une discussion organisée sur la genèse mécanique des images et sur leur valeur artistique. On peut aussi voir dans le *ready-made* duchampien, et par la suite dans l'art conceptuel, le lieu théorique fondateur des propositions de l'art génératif, au sein duquel les questions de langage et de programmation jouent un rôle essentiel et dont le Web a été l'un des principaux supports et diffuseurs.

Je ne propose pas ici de reprendre le débat sur la valeur esthétique et artistique des productions d'art génératif, qui s'inscrivent clairement dans les repères de la création hypermédiatique, mais plutôt d'observer quelques démarches de coopération avec les divers éléments des technologies informatiques. Quels effets, esthétiques et sémantiques, émergent de ces productions ? Comment le sujet concepteur ou récepteur se positionne-t-il face à ces propositions qui semblent en apparence pouvoir se passer de lui ?

Du résultat au processus

Deux types de « lectures », radicalement opposées, cohabitent dans la réception de l'art génératif : une avant et l'autre après que l'on ne découvre que c'est le dispositif qui crée l'œuvre, ladite genèse programmée et exécutée par la machine. Dans ce passage de l'avant vers l'après, il devient quasi inévitable de voir l'internaute « lecteur » du texte ou des séquences animées basculer son attention du résultat, c'est-à-dire du contenu proposé, de la diégèse ou encore de l'histoire ou de la non-histoire racontée, vers le processus, c'est-à-dire vers l'activité de programmation, le format de langage ou le dispositif qui deviennent ainsi le sujet central de l'œuvre. Un peu comme si on retournait la séquence normative de l'art où le résultat est en général garant de la valeur artistique de la création. Le comment c'est fait devient ici plus important que le produit fini, ce qui n'est pas si nouveau en soi dans l'histoire des arts visuels. Mais poussons plus loin ce raisonnement. Anormatif, l'art génératif peut difficilement être évalué selon les critères acadé-

miques, car il échappe aussi à sa valeur d'authenticité (Heinich 1999). Il n'est plus simplement hors-norme, ce que l'art du XX^e siècle depuis le *ready-made* s'est employé à devenir, mais vise au-delà même de la conception normative. C'est peut-être là qu'il poursuit le plus visiblement la tradition conceptuelle, par une certaine subversion de l'intérieur par la pratique même de l'art, de ce « même monde de l'art ».

Voilà donc un second paradoxe : antinormatif, l'art génératif est par ailleurs amplement reconnu comme « valeur » de l'art hypermédiatique. À cela s'ajoute une certaine obscurité ontologique de l'œuvre, alors que peu de « spectateurs » viennent à « épui-ser » le dispositif ou le contenu des propositions. Ainsi, l'œuvre programmatique ou générative demeurera toujours hors de sa saisie globale, à l'image du Web, et ce sont les moments de rencontre, plus ou moins furtifs selon la résistance de l'internaute, qui tiendront lieu d'objets de l'art et qui seront commentés.

Les enjeux de l'écriture

Plus encore que de bouleverser le monde des arts visuels qui ont intégré dans leur histoire, nous venons de le voir, la portée subversive de la genèse automatique, l'art génératif, et plus particulièrement les pratiques avec générateurs de textes, notamment pour le monde francophone celles pionnières de **Jean Pierre Balpe** (2006) autour du brouillage de la notion d'auteur, ont forcé plus récemment une reconsidération radicale de la littérature au sein de laquelle l'auteur occupait encore la place fondatrice et essentielle pour valider une pratique. Que vaut un texte littéraire lorsqu'il est écrit par un programme, lequel est capable d'une production en principe inépuisable ?

Comment valider une démarche ou une production hors d'une subjectivité, si ténue soit-elle, mais aussi hors d'une uniformité à laquelle le texte imprimé répond, et par conséquent hors de ses conventions de lectures ? C'est justement ce travail sur les enjeux de l'écriture qui est mis en lumière par la pratique des générateurs de textes et plus particulièrement par celle des générateurs de poésie, pratiques qui retiennent ici mon attention, car elles exploitent ouvertement les paradoxes exposés plus haut.

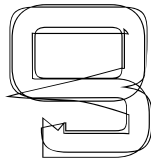
Je l'ai dit en ouverture, l'art génératif est aussi un art du flux qui emprunte à diverses sources. Le matériau texte s'y trouve réorganisé par le dispositif ou programme. Puisant ses sources autant dans le patrimoine littéraire que dans les discours fluides sur le Web (blogues, journaux en ligne, forums d'internautes), la poésie hypertextuelle générative est hautement polymorphe. Je présente ici deux calligrammes hypermédiatiques qui mettent en scène la matière même de l'écriture.

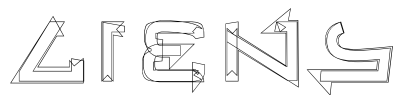
Migraciones (2005) de Leonardo Solass puise aux sources de textes antinomiques, le *Don Quichotte* de Cervantès d'une part et les nouvelles quotidiennes de la BBC de l'autre, confrontant ainsi des mots en anglais et en espagnol. La dimension graphique du texte capte d'abord l'attention, car il s'anime et se déploie en diverses formes sinueuses ou arabesques. Les phrases apparaissent et disparaissent pendant qu'une voix hors champ récite des lettres qui s'animent en rouge. L'internaute peut cliquer sur ces segments afin de se rendre soit sur le site de la BBC, soit à la bibliothèque virtuelle de Cervantès.

Autre dispositif mettant à profit les canons de l'histoire littéraire, **Exquise Copse** (2005) de Neil Jenkins fait aussi œuvre

de citation et de reprise. L'internaute choisit d'abord un ouvrage dans le répertoire (de Kafka, Carroll, Beckett, Melville ou autre) qui servira de base de données ; il tape ensuite un mot contenu dans le texte cité pour animer, un peu dans le même esprit que *Migraciones*, un calligramme qui se déploie sous la forme d'un arbre en reprenant les diverses occurrences de ce mot dans le livre. Ces deux exemples se déploient dans le temps, leur complexité se révélant au fur et à mesure à l'internaute attentif, jouant de la valeur visible des mots davantage que de leur lisibilité.

Enfin, d'autres propositions mettront davantage en scène l'immense potentiel intertextuel du Web. Très minimaliste, *Épiphanies* (2001) de Cristophe Bruno se propose comme générateur et (re)générateur de textes puisant à même le moteur de recherche Google. L'internaute doit taper un mot ou une phrase dans une fenêtre aussi dépouillée que possible. Le générateur d'*Épiphanies* trouvera des extraits de textes publiés sur Internet qui lui sont liés. Ces citations seront réassemblées selon un principe aléatoire pour former de nouveaux textes. Certaines entrées sont conservées sous forme de *best of* ou palmarès sur le site.





[Général Proust]

Jean Pierre Balpe

[Épiphanies]

Christophe Bruno

[Exquisite Copse]

Neil Jenkins

[Migraciones]

Leonardo Solaas

Brousseau, S. *L'art génératif*.
Dossier thématique du NT2 UQAM.

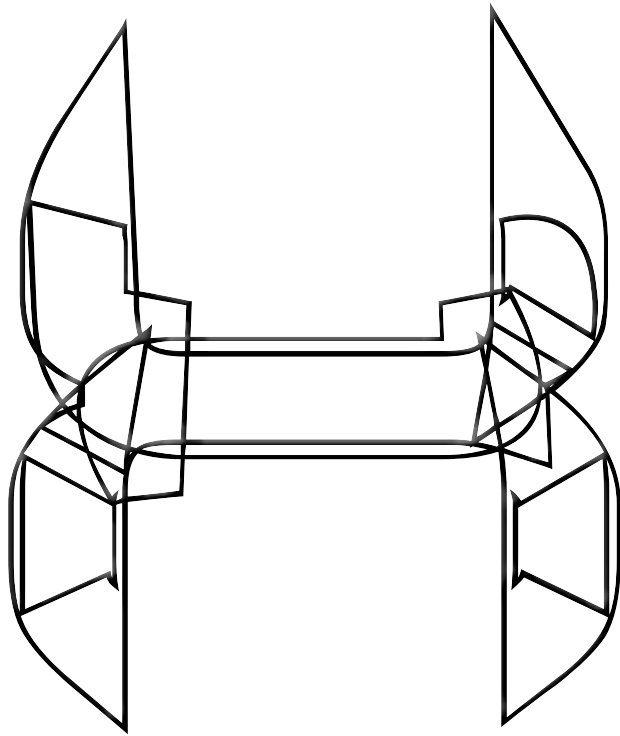
[Consulter le dossier](#)

Heinich, N. (1999). « Art contemporain et fabrication de l'inauthentique », *Terrain*, n. 33.



HISTOIRE

FAIRE, DEVENIR ET
RACONTER L'HISTOIRE



En français, le terme « histoire » est double : il désigne autant la représentation de faits du passé que le contenu diégétique d'une narration, ce que les anglophones distinguent par *History* et *Narrative*. L'histoire comme représentation du temps passé ne peut se penser sans ses compléments essentiels, le document, le témoignage et la mémoire, à la base de tout discours historique. Il n'y a jamais d'histoire en direct, comme je l'ai mentionné dans la rubrique **Document**, celle-ci étant le fruit d'une longue série de médiations. Le discours historique s'élabore ainsi à partir de la mémoire et s'adresse à une collectivité en lui présentant des traces, des documents, des témoignages.

INCARNATION D'UNE MISSION ENCYCLOPÉDIQUE ET TOUTE HISTORIQUE SOIT-ELLE, L'ŒUVRE A IS FOR APPLE EST AVANT TOUT LUDIQUE ET OSONS LE DIRE TRÈS AMUSANTE !



COMPRENDRE LE TEMPS
PRÉSENT A TOUJOURS ÉTÉ
UN DÉFI.

Le terme « discours » est employé ici à dessein, car il se revendique d'un locuteur, se distinguant ainsi du terme « récit » qui se veut plus neutre (Benveniste, 1966). Cette conception de l'histoire est entièrement tributaire des propositions du tournant linguistique (Rorty, 1967), lesquelles nous rappellent que nous n'avons jamais un accès direct aux faits historiques, que nous n'avons accès qu'à des représentations de ces faits, des textes, des photographies, des films, des témoignages. Si donc l'histoire ne se fait jamais en direct, elle ne se fait pas non plus sans quelqu'un pour la raconter ou la représenter, ce qui est devenu une évidence avec le temps. C'est alors que l'histoire rejoint l'histoire (contenu diégétique et narratif), la première s'appuyant sur la seconde pour être racontée.

La question de l'échelle est fondamentale pour l'examen du discours historique (Ricoeur, 2000), que ce regard se pose à un niveau macro (par grandes périodicités) ou micro (vision plus intimiste). Encore ici, il ne s'agit pas de statuer sur la valeur de « vérité » de ces discours historiques, mais d'en observer les

mise en représentation dans les pratiques artistiques, lesquelles exploiteront le décalage temporel et la variation d'échelles inhérents à la parole de l'historien.

L'art et l'histoire n'entretiennent pas une relation anodine, l'art ayant toujours occupé un rôle central dans cet exercice de commémoration (pensons au tableau historique) pour les diverses cultures. L'histoire n'est en rien coupée des identités, elle contribue à les éclairer et à les forger, elle s'offre comme miroir que l'on regarde pour se comprendre et pour se définir. Or, il est également intéressant de constater que les pratiques artistiques qui se revendiquent des contenus historiques réussissent à concilier les parts de « véridicité » et de « fictionnalité » des discours, lesquelles y cohabitent souvent très harmonieusement. Ainsi, le tableau d'histoire, le film, le roman historique ou l'œuvre Web révéleront la part essentielle de fiction contenue dans tout discours et sa mise en intrigue, aussi rigoureux soient-ils.

Si l'histoire est en partie fiction, elle se propose aussi comme collecte de connaissances. L'art hypermédial alterne donc entre connaissance historique et fictionnalité de l'histoire, en rappelant la position du regard, de la voix qui raconte, le choix et la sélection des éléments présentés, mais aussi la déperdition, la disparition, l'effacement progressif de ces diverses traces à mesure que le passé s'éloigne. « Trace, document, question forment ainsi le trépied de base de la connaissance historique », rappelle encore Ricoeur (2000, p. 225).

Les mirages du temps présent : le travail de l'histoire contemporaine

Comprendre le temps présent a toujours été un défi, ceci étant notamment dû au peu de distance avec l'objet que l'on tente de décrire. Cette distance, rappelons-le, est inhérente à toute perspective historique, même à celle du temps qui nous est contemporain. C'est le principe de décalage exposé plus haut. Il est devenu banal de rappeler que ce décalage ne produit pas nécessairement un « texte » de vérité, le ton de certitude étant le principal défaut, à mon avis, du discours historique – lequel produira plutôt un point de vue historique, une vision à échelle macro (par grandes périodicités) ou micro (plus intimiste), nécessairement partiel et qui s'érige à partir d'un travail de sélection. L'histoire procède par choix et collage de fragments.

La sélection continue dans le flot d'informations est la trame de base de l'œuvre **10x10/100 Words and Pictures that Define the Time** (2004) de Jonathan Harris. Le site se présente sous la forme d'une mosaïque, un format visuel reprenant l'idée de fragments, formée d'images trouvées à partir des mots-clés tirés de nouvelles retenues et diffusées par les grandes agences d'in-

formation (Reuters World News, BBC World Edition et New York Times International News). La mise à jour des données se fait d'heure en heure, donnant l'illusion d'un portrait en direct de l'histoire contemporaine telle que rapportée par les sources reconnues du monde de l'information et par des images et des mots, comme le mentionne le titre, qui servent à définir le temps. Deux éléments sont particulièrement éloquentes dans cette œuvre. Tout d'abord, l'importance donnée à la vision nécessairement fragmentaire de toute « documentation » du réel, à son aspect construit, par la mise en scène du choix éditorial. Ensuite, l'idée d'une mise à jour constante de l'information, d'un travail qui restera toujours en partie inachevé, qui pointe du même coup le changement dans la perception et la réception des données dites historiques, et qui nous rappelle non seulement l'incomplétude de l'histoire, mais les variations inévitables dans son interprétation.

Les mirages du temps passé : la dispersion des traces

Si l'histoire du temps présent est en partie fiction et mirage, celle du temps passé l'est d'autant que ses traces s'effaceront progressivement. **Kiss and tell** (2009) de Stephen Foster s'intéresse aux « images de l'histoire » et aux contradictions et contrastes dans leurs représentations canoniques et alternatives. Dans cette œuvre Web, le récit de l'histoire officielle, pensé et créé par et pour les classes dominantes, s'incarne dans divers monuments d'art public, notamment ceux de la ville de Québec, qui sont présentés comme parcours à découvrir à partir d'une interface reprenant l'esthétique d'une carte photogéographique. Ce que Québec retient de son histoire, ce sont les événements « validés » par la classe dirigeante et politique. Les monuments de l'État, rappelle l'artiste, renforcent « une perspective faussée et inten-

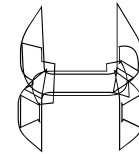
tionnellement dirigée vers l'éradication de l'histoire alternative et la présence même d'un passé indigène ».

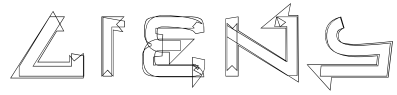
À cette histoire officielle, l'artiste oppose un parcours plus alternatif, celui d'une histoire spontanée plus directement liée au quotidien qu'offrent par exemple les graffitis, les inscriptions libres et autres pratiques furtives. Les graffitis choisis par Foster s'érigent souvent à même les emblèmes de la grande histoire pour y inscrire des couches de narrativité, en déconstruire les mythes, ou encore pour faire valoir des visions plus intimistes dans l'espace public. Un peu comme si Foster voulait, par la confrontation, mettre en perspective la polarité des discours entre une histoire officielle, censurée, couteuse et préservée, et une histoire alternative, plus libre et spontanée mais surtout plus éphémère.

Au-delà des conventions qui mènent à la connaissance

Écho sympathique aux choix de cet abécédaire, l'œuvre de David Clark, Rob Whynot (pseudonyme?), Randy Knott et Ron Gervais, *A is for Apple* (2002), n'offre pas à première vue une représentation conventionnelle de l'histoire, car les opérations de sélection y semblent hautement aléatoires, voire farfelues, comme un défi que ce serait lancé les auteurs du site, celui par exemple de représenter l'histoire du XX^e siècle à partir de la figure de la pomme, icône fortement associée, nous le savons, à une certaine compagnie de produits informatiques. Une fois passé le premier effet de surprise de ce défi peu banal, l'internaute découvre que le site est une mine impression-

nante de connaissances sur l'histoire du siècle passé, histoire scientifique, philosophique, sociale, économique, politique et culturelle, présentées dans des formats particulièrement recherchés où la transparence et la neutralité du récit historique s'effacent complètement au profit de formats inédits, novateurs et ludiques. Incarnation d'une mission encyclopédique et toute historique soit-elle, l'œuvre *A is for Apple* est avant tout ludique et osons le dire très amusante !





[Kiss and tell]

Stephen Foster

[10x10/100 Words and Pictures that Define the Time]

Jonathan Harris

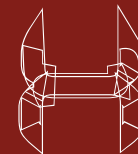
[A is for Apple]

Rob Whynot, Randy Knott et Ron Gervais

Benveniste, E. (1966). *Problèmes de linguistique générale*, Paris, Gallimard.

Ricoeur, P. (2000). *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, Paris, Seuil.

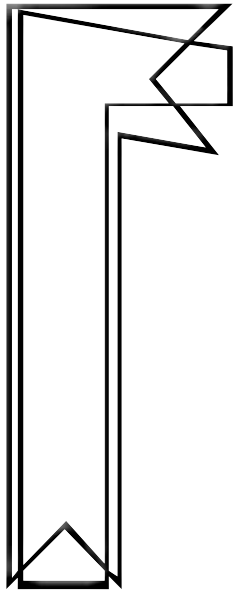
Rorty, R. (dir.) (1967). *The Linguistic Turn. Recent Essays in Philosophical Method*, Chicago, The University of Chicago Press.



REFERENCES

INTERACTIVITÉ

JOUER AVEC LE DISPOSITIF



L'interactivité est la grande quête de l'art contemporain. Art de participation, esthétique relationnelle, environnement immersif, plusieurs termes de la critique ont été proposés afin de cerner ce phénomène gagnant en intérêt depuis la seconde moitié du XX^e siècle. Bien que la technologie n'en soit pas une condition essentielle (toute œuvre d'art présente, nous le savons depuis le très célèbre « c'est le regardeur qui fait l'œuvre » de Marcel Duchamp, un très fort potentiel de participation), celle-ci en a tout de même été un des principaux véhicules depuis le milieu du XX^e siècle. Il faut dire que le terme même d'interactivité est polysémique, employé pour désigner tantôt les relations entretenues entre le sujet et la machine, tantôt la relation entre les éléments de dispositifs plus ou moins complexes, ou même encore pour décrire les liens moteurs, opératoires, intellectuels, voire sensibles entre un sujet spectateur et une proposition artistique.

NAVIGATION À CHOIX
MULTIPLES, ACTIVATION,
INSERTION DE TEXTES,
IMAGES OU SONS,
TÉLÉCHARGEMENT,
MANIPULATION DES IMAGES,
TEXTES ET SONS, CAPTEUR DE
POSITION, INSCRIPTION
EN LIGNE, AFFICHAGE
ALÉATOIRE, CLAVARDAGE.



L'INTERACTIVITÉ EST
INTRINSÈQUE À
L'ŒUVRE HYPERMÉDIATIQUE.

L'art hypermédiatique, rappelons-le, est nécessairement interactif. Il est rarissime qu'une œuvre hypermédiatique se présente comme une séquence autonome et fermée, car elle exploite l'ouverture contributive du réseau. Un « degré zéro » de l'interactivité est quasi impensable, ne serait-ce que parce que l'internaute aura toujours une responsabilité minimale d'« activation » du processus.

L'interactivité étant intrinsèque à l'œuvre hypermédiatique, il convient d'en présenter les principaux types. Une première différence à faire serait de distinguer entre interactivité exogène, désignant la relation entre humain et machine, et interactivité endogène, décrivant les interactions entre les éléments d'un même dispositif (Couchot, 1998, p. 139). Une fois cette grande distinction opérée, des nuances sont importantes. La seconde étape sera donc de distinguer, dans le cadre de cette interactivité exogène, entre une interactivité de navigation et une interactivité de contribution, parfois présentées comme interactivités indirecte et directe ou encore interactivités explo-

ratoire et ontologique (Ryan, 2001). La différence essentielle entre ces deux derniers types d'interactivité est que le premier propose un parcours au sein de données déjà inscrites dans le site et accessibles par différentes opérations alors que le second est plus ouvert et permet une contribution, c'est-à-dire l'ajout d'éléments divers (textes, images, sons) par les internautes, dont l'œuvre conservera la trace. Les degrés de l'interactivité varient du plus faible au plus élevé. Il ne s'agira pas ici de proposer un élément de mesure complet pour classer ces degrés, mais plutôt d'exposer un principe général et simple : l'interactivité est proportionnelle au degré d'ouverture de l'œuvre. Plus une proposition est ouverte, plus elle conservera les traces du passage des internautes, et plus important sera son niveau d'interactivité.

L'œuvre hypermédiatique aura donc à trouver un équilibre au sein de ce jeu périlleux que peut devenir l'ouverture contributive. En effet, tout plaisir esthétique requiert un certain niveau de connaissance et de reconnaissance, lequel se conjuguera avec

celui de la découverte, de la surprise et de l'inédit. Le défi de la rétention, capter l'attention de l'internaute et maintenir son intérêt, devient sérieux, le Web étant un espace de sollicitation infinie. Quiconque fréquente un peu les créations hypermédia-tiques découvrira rapidement que les extrêmes peuvent devenir lassants, ne pas savoir comment manipuler un système trop ouvert qui ne donne pas d'informations claires à l'internaute est aussi peu motivant que de répéter de manière très monotone une même opération. La maniabilité relève de la jouabilité du dispositif, lequel, idéalement, devra maintenir l'attention et provoquer du plaisir par la découverte pour garantir sa survie. On apprécie ce que l'on comprend et ce qui nous surprend.

Le terme interactivité est parfois confondu ou donné comme synonyme d'immersion, laquelle fait aussi partie de l'horizon des études sur l'interactivité, leurs liens ayant été documentés et exposés de manière détaillée par la théoricienne du domaine littéraire Marie-Laure Ryan (2001b). Sans vouloir faire une distinction trop primaire, disons que l'immersion et l'interactivité sont des notions complémentaires qui relèvent de paradigmes théoriques toutefois distincts, l'immersion désignant le segment « effets et affects » provoqués par la relation à l'œuvre (autant l'immersion physique que l'immersion psychologique), alors que l'interactivité décrit les liens pragmatiques et opératoires que le spectateur doit faire advenir pour activer et déployer le potentiel de l'œuvre. En fait, l'œuvre hypermédiatique est fortement interactive, mais son dispositif technique (accès sur ordinateur personnel, frontalité avec un petit écran, environnement physique domestique, plateforme informatique diversifiée) peut parfois en freiner les effets immersifs. Si la sollicitation du spectateur est constante sur le Web, elle peut l'être tout autant hors de son petit écran. Bien entendu, des

exceptions existent, ce qui nous rappelle le potentiel infini de l'art.

La dimension ludique comme stratégie de rétention

La recherche de l'équilibre entre l'inquiétante liberté de la découverte et la sécurité de la consigne a mené les créateurs à adopter un modèle gagnant, devenu au fil du temps une caractéristique récurrente des œuvres Web : le jeu. Proposant à l'internaute une énigme ou une quête, mettant à profit sa dextérité, ses connaissances, la vitalité de ses aptitudes déductives et logiques ou encore son envie de raconter et de se raconter, les œuvres ludiques permettent à l'internaute de se mesurer au dispositif, en découvrant et en surmontant des contraintes diverses.

Les exemples d'œuvres intégrant des stratégies de jeu ou se présentant comme jeux sont nombreux. Nous retiendrons ici le site **Every Day the Same Dream** (2009) de Paolo Pedercini pour son aspect critique et sa visée ironique. En effet, l'œuvre, bien qu'elle semble s'approprier plusieurs conventions des jeux vidéo, se présente davantage comme un antijeu, une parodie de l'univers mercantile des jeux de divertissement auxquels elle oppose la monotonie comme sujet de représentation et objet de la quête. Monotonie de la vie du personnage principal, qui revit chaque jour la même séquence de vie sans surprise, personnage anonyme dans une foule tout aussi monotone, monotonie également du dispositif qui offre relativement peu de choix à l'internaute, qui ne doit qu'activer les flèches pour le déplacement du personnage. La caricature est simple, amusante et efficace, et met en perspective les divers agents d'aliénation

propres aux sociétés modernes : travail, capital, technologie. Dans cette parodie de vie qui très vite n'aura plus rien d'un jeu, le divertissement a un goût amer.

Ne perdons pas de vue que la perspective présentée ici décrit les relations aux œuvres hypermédiatiques, qui se distinguent à plusieurs niveaux des jeux numériques ou des environnements immersifs (réalité virtuelle ou réalité augmentée) dont l'objectif principal est souvent l'oubli du dispositif au profit de la quête. Dans l'œuvre Web, l'aspect ludique de l'interactivité est intimement lié aux prescriptions pragmatiques proposées à l'internaute, ce qu'il faut faire et comment il faut le faire, lesquelles génèrent des habitudes et des rituels qui seront « transférables » à d'autres expériences.

Les rituels de l'interactivité

L'œuvre hypermédiatique propose donc des expériences à la fois individuelles (comme pour toutes formes d'art dit interactif où chaque parcours est unique) et collectives, car il y reste tout de même la visée d'un partage, d'un certain consensus à la fois sémantique (ce qui est présenté) et pragmatique (ce qu'il faut faire pour accéder au contenu de l'œuvre). L'internaute devra générer une série d'opérations qui seront répétées par lui-même ou par la communauté des internautes et cette répétition confirmera les diverses caractéristiques de l'œuvre. Dans cette visée performative, l'œuvre Web n'est pas tant donnée comme un rituel que comme une invitation à le devenir. Elle est pure potentialité, car son déploiement dans l'espace et le temps ne repose sur aucun cadre fixe, préalable à son existence. Le faire individuel et le faire ensemble y sont aléatoires, variables

et imprévisibles. L'ouverture contributive implique toujours un certain degré de variabilité.

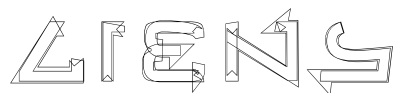
L'œuvre se construit de la somme des itérations menées par sa collectivité d'internautes, des actions organisées par l'artiste à l'origine du dispositif et répétées par les spectateurs. Ces actions, ouvertes à des degrés variables, sont les gestes de manipulation des interfaces ainsi que les déambulations dans et à travers l'œuvre et peuvent être considérées comme autant de petits rituels Web, c'est-à-dire comme un ensemble d'actes formalisés, expressifs et symboliques (Segalen, 1998). Une définition à mon avis assez complète, car elle couvre trois aspects importants du rituel dans le contexte qui nous intéresse : la prescription pragmatique liée à la « jouabilité » de l'œuvre (quoi faire et comment le faire), la possibilité de participer à un événement en réseau (joindre sa voix à la voix du groupe) et, enfin, la possibilité de participer à la création d'un univers symbolique par un code partagé.

J'ajouterai enfin qu'une terminologie propre au Web se développe depuis les dernières années pour désigner et décrire les diverses opérations liées au principe l'interactivité. Parmi les plus courantes : navigation à choix multiples, activation, insertion de textes, images ou sons, téléchargement, manipulation des images, textes et sons, capteur de position, inscription en ligne, affichage aléatoire, participation involontaire et clavardage.

Le cimetière des données disparues

Il est relativement difficile de présenter un seul exemple pour illustrer le principe de l'interactivité. Toutes les œuvres sélectionnées pour cet abécédaire pourraient servir d'illustration. J'ai choisi **Le cimetière des données disparues** (2002) de BlueScreen, car il synthétise plusieurs des aspects présentés plus haut tout en pointant la dimension aléatoire et éphémère des patrimoines informatiques. Une brève introduction poétique sur le principe de la perte mène l'internaute à la représentation géométrique d'un funérarium Web, une création collaborative générée par envoi de textes. L'internaute peut naviguer à travers les petites boîtes qui contiennent des données disparues et contribuer à l'œuvre en « enterrant » à son tour une donnée, par le biais d'un formulaire à remplir. Créée en 2002 et laissée en progression ouverte (condition essentielle de l'interactivité contributive), l'interface est fort peu spectaculaire mais relativement efficace. Elle conjugue navigation et contribution tout en proposant une métaphore amusante de la fugacité des informations sur Internet. *Le cimetière des données disparues* est une œuvre toujours singulière, variable, qui déjoue tout principe de préservation et de conservation, une parodie de l'éphémère et des ratés de la mémoire des systèmes informatiques.





[Le cimetière des données disparues]

BlueScreen

[Every Day the Same Dream]

Paolo Pedercini



Couchot, E. (1998). *La technologie dans l'art*,
Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon.

Ryan, M.L. (2001b). *Narrative as a Virtual
Reality. Immersion and Interactivity
in Literature and Electronic Media*.

Baltimore et Londres,
John Hopkins University Press.

Segalen, M. (1998).
Rites et rituels contemporains, Paris, Nathan.

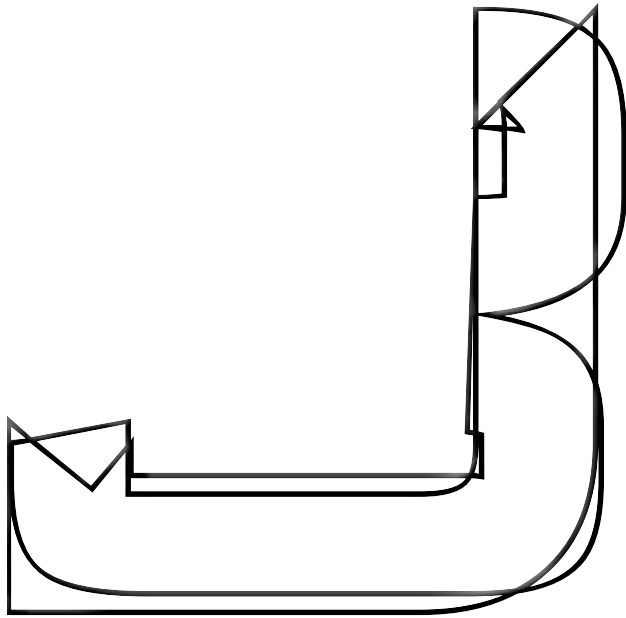
Tremblay-Gaudette, G. *Jeux vidéo
à dominante herméneutique*.
Dossier thématique NT2 UQAM.

[Consulter le dossier](#)

REFERENCES

JOURNAL

ÉCRITURES ET CARNETS



« *Cher écran...* », tel est le titre d'un essai publié par Philippe Lejeune en 2000 et qui faisait déjà, à l'époque, la synthèse des enjeux de l'écriture intime, du journal et du carnet publiés sur le Web, même si la question que posait Lejeune au tournant du XX^e siècle, « peut-on parler à son ordinateur comme on parlait à son cher cahier ? », n'en est peut-être plus une aujourd'hui. Cette pratique abondamment répandue a en effet donné naissance à des genres devenus depuis canoniques, notamment le blogue ou le cybercarnet. Toutefois, le constat que fait l'auteur à la fin de son ouvrage demeure d'actualité : à la différence du cahier, dit l'auteur, l'écran répond.

L'INTERNAUTE Y DÉCOUVRE DIVERSES REPRÉSENTATIONS DU “MONDE DU PAPIER” : DOCUMENTS ANONYMES, NOTES, CROQUIS, COUPURES DE JOURNAUX...



CES CARNETS OU ALBUMS
PHOTO SONT TANTÔT
DES ŒUVRES AUTONOMES,
TANTÔT ENCORE
DES SECTIONS DE STRUCTURES
PLUS COMPLEXES.

L'écriture d'un journal, carnet ou blogue est essentiellement interactive. Elle est pensée et conçue pour les multiples allocutaires qui la recevront et qui pourront lui répondre et la commenter. Une écriture d'un « moi » donné en partage, une écriture qui conserve et revendique cette trace personnelle, et ce, malgré la perte de l'écriture manuscrite, marqueur important du journal intime.

Intimité conviviale et formes d'écriture

Lejeune décrit donc l'activité diariste sur le Web comme une intimité conviviale, destinée à autre que soi et façonnée par les nouveaux moyens de communication (2000, p. 11). Spécialiste des écritures autobiographiques, l'auteur a su préfigurer dès la fin des années 1990 l'énorme engouement que l'on connaît aujourd'hui pour les mises en représentation et les divers récits du soi mis en ligne. J'aborde également cette question de la tentation narcissique à la rubrique **Biographie**. En complément à cette perspective, je propose de me pencher ici sur les divers

formats que prendront ces écritures, que ce soit le journal, le blogue ou le carnet, pour exposer la façon dont certaines œuvres hypermédiatiques mettent à profit l'hétérogénéité des plateformes Web.

Un bref regard historique permet de constater que les formes physiques du journal et du carnet intime ont vite été adaptées par les artistes hypermédiatiques, à travers l'image même d'une écriture manuscrite, illusoire certes, mais très vite aussi pensée comme écriture figurative, c'est-à-dire écriture composite où textes, images et sons cohabitent, ainsi que nous avons pu le voir dans l'œuvre **Inanimate Alice**, présentée à la rubrique **Épistolaire**. **Urban Diary** (1995) de Joseph Squier est un autre exemple de fiction hypertextuelle qui se présente sous la forme d'un journal intime. L'internaute y découvre diverses représentations du monde du papier : documents anonymes, notes, croquis, coupures de journaux... Respectant les principes de base de l'interactivité exogène (Couchot, 1999; voir rubrique **Interactivité**), l'internaute doit cliquer sur les liens. Alors, des

images, des photos et des mots apparaissent, constituant ainsi son parcours de l'œuvre.

Les exemples de ce type sont nombreux et diversifiés. L'œuvre de Wayne Dunkley, *The Degradation and Removal of the/a Black Male* (voir rubrique *Xéno*), peut aussi être comprise sous cet angle, tout comme celle d'Andy Campell, *Inside: A Journal of Dreams* (2004), qui propose un parcours au sein du quotidien halluciné d'une personne âgée où le narrateur livre un récit de plus en plus délirant à cause d'une fuite de gaz qui l'empoisonne dans sa maison. Plus ancienne, l'œuvre *Fear* de Zoe Leoudakis, en ligne depuis 1998, reprend littéralement l'image du journal intime et de l'écriture manuscrite pour favoriser une relation de proximité collaborative avec le spectateur.

Ces œuvres se revendiquent tantôt comme fiction, tantôt comme document, tantôt comme une complexité brouillant volontairement les frontières. Les images du journal, du carnet intime et de la calligraphie y demeurent centrales comme moteurs du déroulement diégétique et essentielles à la navigation de l'œuvre. Ces images relèvent d'une certaine nostalgie des formes d'écritures diaristes, lesquelles se transforment au profit d'un principe interactif, d'une écriture autobiographique figurative, directe ou fictive, destinée à une extimité (Tisseron 2001) contributive.

Le carnet d'images

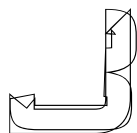
Le carnet d'images est une autre forme qui s'est grandement épanouie par le Web, prenant le relais du texte pour proposer une collection de photographies, un album photo personnel livrant une vision particulière du monde. Les images suffisent

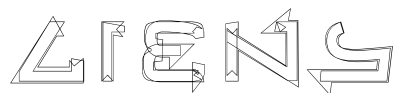
au témoignage personnel et les textes y sont relativement accessoires. Les marqueurs déictiques, les lieux et dates, y sont essentiels pour situer la présence de l'auteur, comme dans *Faits-divers. Carnet d'images* (2005-2007) de Céline Lévy Bosio, une promenade architecturale qui propose le parcours de déambulations (rondes de nuit) dans un Paris industriel, parfois glauque et bien différent de ses clichés habituels, mais d'une beauté renouvelée. Ces carnets ou albums photo sont tantôt des œuvres autonomes, tantôt encore des sections de structures plus complexes, souvent mises à profit dans les mythographies et autres créations sollicitant la pulsion scopique.

Le carnet éditorial

Dernier exemple de cette rubrique foisonnante, le blogue, format largement connu des internautes qui sert une variété impressionnante de propos sur la politique, l'économie, les sciences humaines et appliquées, les enjeux sociaux et culturels, ou qui relève encore de la sphère domestique. Le blogue est la chronique d'un auteur sur un sujet. Comme pour le journal intime, le lectorat est attaché à cet auteur particulier, c'est son assiduité à l'écriture, sa crédibilité, sa personnalité qui entretiennent et animent sa collectivité d'internautes. Plus rares sont les œuvres hypermédiatiques qui s'incarnent exclusivement sous la forme de blogues, bien que plusieurs créations en comprennent un, opérant souvent comme relais de l'information sur l'œuvre ou comme tribune de diffusion pour l'artiste. Le graphisme de ces blogues de création est souvent recherché et original, comme ces *Carnets de liaison* publiés sous le pseudonyme de Chose par Jivezi de 2005 à 2008.

Enfin, **Le Blog de Frantico** est un exemple amusant de perméabilité de ces catégories. Publié de janvier à octobre 2005, ce blogue de bande dessinée se présente sous forme de journal autofictionnel relatant les aventures quotidiennes et existentielles de Frantico (pseudonyme entretenant la confusion autour de l'identité du véritable auteur), un dessinateur commercial et bédéiste non publié. Le site respecte les conventions de l'imprimé et a d'ailleurs fait l'objet d'une publication papier l'année même de sa mise en ligne.





[Inside: A Journal of Dreams]

Andy Campbell

[Le blog de Frantico]

Frantico

[Carnets de liaison]

Jivezi

[Fear]

Zoe Leoudaki

[Faits-divers. Carnet d'images]

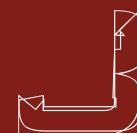
Céline Lévy Bosio

[Urban Diary]

Joseph Squier

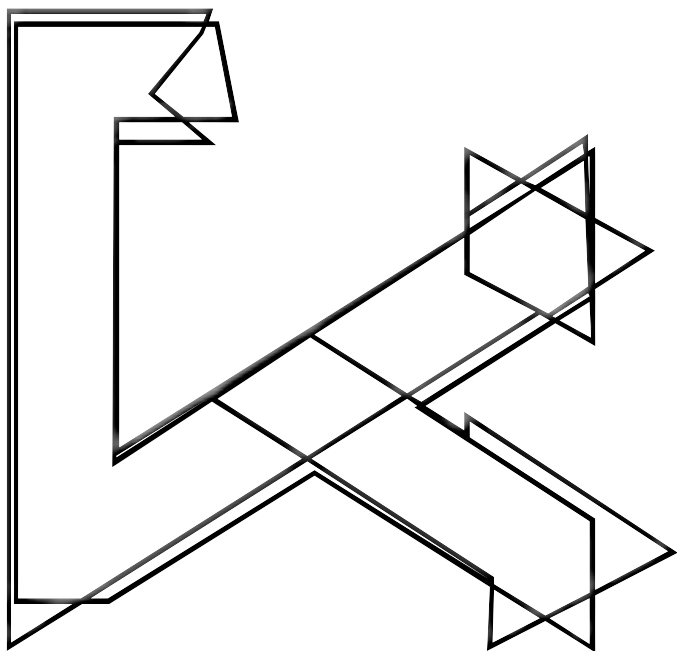
Couchot, E. (1998). *La technologie dans l'art*,
Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon.

Lejeune, P. (2000). *Cher Écran.*
Journal personnel, ordinateur, Internet.
Paris, Seuil.



KAMIKAZE

L'ŒUVRE GUERRIÈRE



L'image du kamikaze, ce militaire ou militant qui exécute une action suicide, est violente, bien plus violente que les actions menées dans le monde de l'art. Mais cette image est éloquente pour décrire l'œuvre guerrière non pas tant comme concept, mais comme métaphore : celle d'une l'œuvre qui choisit l'effet qu'elle créera au risque de sa propre pérennité. Destruction, autodestruction, corruption des systèmes informatiques, suspension de la lecture, détournements, la finalité ultime de l'œuvre hypermédiatique guerrière sera sa propre disparation, laquelle tentera dans cette lancée, de mettre en péril les systèmes informatiques et leurs réseaux.

ACTIVISTE, L'ŒUVRE KAMIKAZE FORCERA PAR SA DISPARITION UNE RECONSIDÉRATION DE NOS HABITUDES ET DE NOS CERTITUDES FACE AUX TECHNOLOGIES.



LA VIOLENCE REJOINT ICI
L'ACTE MÊME DE CRÉATION.

Héritière de la pensée de « l'art critique », qui cherche à déconstruire de manière radicale ou parodique, l'œuvre kamikaze cible directement les éléments constitutifs du monde de l'art : production, diffusion, consommation, conservation, en infligeant divers « dommages » plus ou moins radicaux. L'auto-destruction de l'œuvre et de son système de diffusion devient alors une action symbolique pointant du même coup le système global du Web, économique, technique, idéologique. **Activiste**, l'œuvre kamikaze forcera par sa disparition une reconsidération de nos habitudes et de nos certitudes face aux technologies.

L'art, nous le savons, entretient un rapport étroit depuis toujours avec les images de violence, que ce soit par les contenus représentés (purgation des passions) ou encore des interventions plus spectaculaires (situationnisme viennois). Cela est toujours pertinent au sein de l'hypermédia, lorsque par exemple certaines pratiques artistiques militantes tenteront ouvertement de mettre à l'épreuve la sécurité, la confidentialité et la fonctionnalité des réseaux, ouvrant autant de brèches dans notre confort et dans

notre confiance. Tout en reconnaissant le potentiel critique des diverses représentations artistiques de la violence sur le Web, nous nous intéresserons ici principalement aux actions, de teneurs variées, de ces œuvres guerrières.

Quand le pirate prend le contrôle de la machine

Les anglophones distinguent entre les termes *hacking* et *cracking*, c'est-à-dire entre le piratage qui s'introduit simplement dans les sites et bases de données et celui qui en détruit les constituantes. Certains auteurs francophones comme Jean-Paul Fourmentraux (2008) parleront d'un « hacktivisme » artistique pour désigner les œuvres qui cherchent à contaminer ou faire dévier le dispositif informatique, qui vise « le bug, l'inconfort technologique et la perte des repères » (2008, p. 5). Le registre des actions sera très vaste, de l'infiltration anodine dans une base de données, au clonage de sites commerciaux jusqu'à la création de « virus artistiques » qui mettent temporairement hors fonction le dispositif technique par lequel les œuvres sont

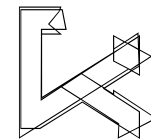
diffusées. Donnons comme exemple le site **Lose/Lose** (2009) de Zach Gage, un jeu vidéo disponible en téléchargement et destiné aux joueurs téméraires comportant un haut risque de contamination ou de destruction des fichiers personnels de l'utilisateur.

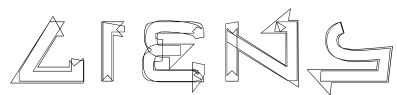
Dans un registre plus fictionnel, **Technologies to The People** (1996) de Daniel Garcia Andujar, nous amène vers une page d'entrée annonçant un message d'erreur, laquelle reconduira par la suite à une série chaotique de sites web, donnant l'illusion que des hackers se sont emparés de notre ordinateur et qu'ils ont accès à tous nos documents. L'internaute y retrouvera tout de même un message organisé autour de divers sujets tels que les biotechnologies, le posthumain et l'économie.

Beaucoup plus radicale, *Image Pirate* (présentement hors ligne) d'Antonio Mendoza fait vivre à l'internaute une très angoissante expérience de la perte totale du contrôle de son ordinateur. L'apparition de plusieurs fenêtres intempestives (pop-up) forme un collage de divers types d'images provenant de sources variées: médias d'information, dessins animés, œuvres cinématographiques, mangas à caractère pornographique, détournées au profit de l'œuvre. L'internaute assiste impuissant à ce déferlement anarchique et agressant, les images vacillent ponctuées de sons stridents, incapable d'arrêter le flux débridé de la séquence qui semble éternelle. Toutes les fonctions de l'ordinateur se trouvent neutralisées par l'œuvre et toute agitation de l'internaute tentant de « se sortir » de là sera inutile. Une expérience éprouvante que nul n'aura envie de répéter, trop heureux d'avoir pu trouver un moyen radical de sortie (éteindre la machine) en craignant le pire pour la suite. Plus *cracker* que

hacker, *Image Pirate* génère une l'angoisse directement proportionnelle à la durée de l'expérience.

Il est tentant de voir dans la figure subversive du *cracker*, celle qui choisit de déconstruire jusqu'à la dysfonction les codes et éléments du web, l'ultime manifeste contre les formes invisibles de l'oppression informatique, celle d'un dispositif de contrôle et de régulation sociale assujetti à une conception marchande de la technologie. Ces œuvres de piratage radical sont violentes par elle-même. Elles ne se contentent plus de dénoncer ou de critiquer, elles détruisent l'accès même à Internet en supprimant leur propre support, pour dénoncer, par la disparition de l'objet, une forme invisible d'aliénation, celle de la prolifération technique que nous sommes si enthousiastes à accepter. La violence rejoint ici l'acte même de création. Orphelins de la machine, nous nous retrouvons face à nous-mêmes dans un désœuvrement postinformatique, véritable petite apocalypse domestique.





[Lose/Lose]

Zach Gage

[Technologies to The People]

Daniel Garcia Andujar

[Image pirate]

Antonio Mendoza

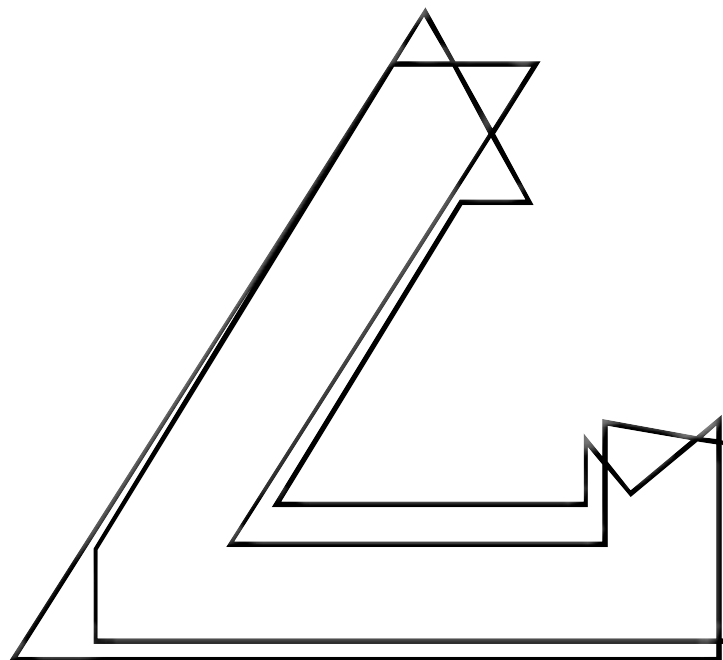
Fourmentraux, J.P. (2008) « Art et
Hacktivisme : l'alternative Internet »,
Revue *Critique*, n° 733-734, Paris, Minuit.



REFERENCES

LIVRE

LA NOSTALGIE DU CODEX



Sur Internet, notre rapport au livre et à la grande tradition de l'imprimé se transforme au profit d'un dispositif interactif et dynamique, propre à la logique de l'hypermédia. Ce qui ne veut pas dire que les images du livre, compris ici comme un texte relié ou un codex, du journal ou encore du magazine imprimé disparaissent. À l'inverse, nous avons plutôt vu proliférer à l'écran diverses figures du livre auxquelles le **Laboratoire NT2** consacre également un **dossier thématique**. Je m'attarderai ici aux évocations et aux effets que ces images ou figures du livre suscitent.

LA FIGURE DU LIVRE DEMEURE AINSI BIEN PRÉSENTE SUR LE WEB, RÉMINISCENCE EN PARTIE NOSTALGIQUE DE L'OBJET LIVRE, SYMBOLE PAR EXCELLENCE DU MONDE LETTRÉ.



LE LIVRE POINTE LE SAVOIR,
LA LITTÉRATURE, L'ÉRUDITION.

Ces multiples représentations du codex opèrent de différentes manières, tantôt interfaces de navigation, tantôt marqueurs des opérations ou du parcours de lecture, tantôt encore toiles de fond ou supports au déploiement visible, plus que lisible, du texte. La figure du livre demeure ainsi bien présente sur le Web, réminiscence en partie nostalgique de l'objet livre, symbole par excellence du monde lettré. L'icône du codex évoque plusieurs aspects de la relation au livre, l'activité de manipulation et de lecture de même que la pratique intime ou extime de l'écriture (voir rubrique **Journal**). Sans reprendre en détail le débat sur les enjeux de la lecture à l'écran, les théoriciens dans le domaine reconnaissent aisément (Gervais et Vanderdope, 2004) que les habitudes de lecture s'y trouvent profondément modifiées, ne serait-ce que par le passage d'une conception linéaire à une conception tabulaire du texte. J'insisterai pour ma part sur le fait que notre rapport au livre à l'écran n'est pas uniquement intellectuel, il est aussi et surtout sensoriel et moteur.

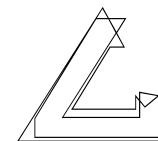
Un premier constat émerge : le livre à l'écran se trouve radicalement transformé, notamment par l'ajout d'une dimension audio. En effet, les œuvres exposées ici comprennent toutes une dimension sonore indispensable. Écho à l'oralité, le son pourrait ainsi être compris comme le retour d'un refoulé ou d'une absence dans la tradition de l'imprimé. Pour donner un exemple concret, **DQ books** (2002), réalisé par 1h05 (le studio de design interactif de Pierrick Calvez), présente quatre livres d'artistes qu'on anime par un simple clic pour faire tourner les pages. Une pièce musicale est conçue pour chacun des livres, comprenant principalement des photographies, illustrations et croquis parsemés de courts textes. La lecture y est ordonnée : on clique soit sur les feuilles, les unes après les autres, soit encore sur les icônes de pages numérotées au bas de l'écran. Les textes et les images sont coordonnés à la trame sonore pour une lecture essentiellement audio-visuelle.

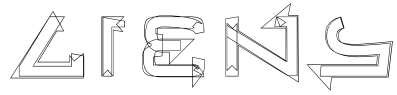
De son côté, l'hypertexte **Principes de gravité** (2005) de Sébastien Cliche s'est vite imposé comme un modèle dynamique et polysensoriel de lecture. L'œuvre se déploie à partir de la représentation réaliste d'une main feuilletant un livre. L'acte de lecture s'y développe à partir des principes de la surprise et de la découverte, une lecture dynamique et aléatoire au sein de laquelle le lecteur procède par choix et par conséquent, par quêtes et renoncements. Dans *Principes de gravité*, la figure du livre est reprise sous la forme d'un recueil animé comprenant des photographies, des vidéos et une trame sonore. Chaque chapitre, que l'on feuillette virtuellement, propose des réflexions sur des thèmes différents, inspirés par l'écriture de Cioran ou encore par les Truismes de l'artiste américaine Jenny Holzer : abandon, futur, loisirs, paresse, réussite et vie en société. Cette œuvre a su mettre à profit et de manière remarquable le potentiel narratif du son et de l'image en évitant leur instrumentalisation par le texte, ce dernier demeurant la principale interface de la déambulation. *Principes de gravité* est riche en énigmes et résistera longtemps à sa « résolution », du moins à l'épuisement de son sens. Le titre renvoie aux concepts de perte et de gravité, lesquels se trouvent mis à l'épreuve autant dans la manipulation du dispositif que dans l'interprétation des informations données.

The Diary of Anne Sykes (2004) d'Andy Campbell se présente aussi sous la forme d'un livre dynamique, sonore et visuel, jouant du contraste entre l'écran et divers objets propres à l'imaginaire du papier : codex, origami, carte postale et papier brouillon. Le jeu graphique prime sur la lisibilité du texte : la lecture y est fragmentée et conditionnée de manière relativement aléatoire, le journal intime, tout comme le modèle du recueil d'aphorismes chez Cliche, servant bien ce principe de lecture

par segments à assembler. La dimension audio est diversifiée et soutenue, suffisamment saisissante pour imposer un stress à l'internaute, évoquant davantage l'arcade de jeu vidéo que l'ambiance feutrée de la bibliothèque. La lecture discontinue ou fuyante demeure laborieuse (dans le sens d'un travail à faire), dispersée parmi les divers éléments proposés à l'internaute. La teneur du récit s'efface au profit de l'animation des pièces constitutives de l'œuvre, inspirées de l'origami, comme le mentionne l'artiste. La figure du livre vaut pour elle-même et devient un objet à manipuler, à agrandir ou rétrécir, à tourner et retourner. Le livre est ainsi libéré de son simple rôle de support au texte.

Enfin, l'image du livre en implique toujours une autre : celle de l'accès aux connaissances, d'une insertion dans le monde lettré, démocratisé par l'imprimerie et transformé par l'hypertexte. Loin d'être innocente, cette image inscrira nécessairement l'œuvre qui la présente, malgré la grande hétérogénéité des langages et des éléments, dans la foulée de ce qui est reconnu et validé par les institutions, les éditeurs et les critiques. Le livre pointe le savoir, la littérature, l'érudition. En se l'appropriant, l'hypertexte le transforme tout en s'inscrivant dans une culture de l'imprimé dont il devient une extension naturelle.





[The Diary of Anne Sykes]

Andy Campbell

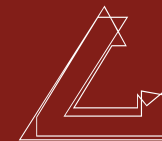
[Principes de gravité]

Sébastien Cliche

[DQ Books]

1h05

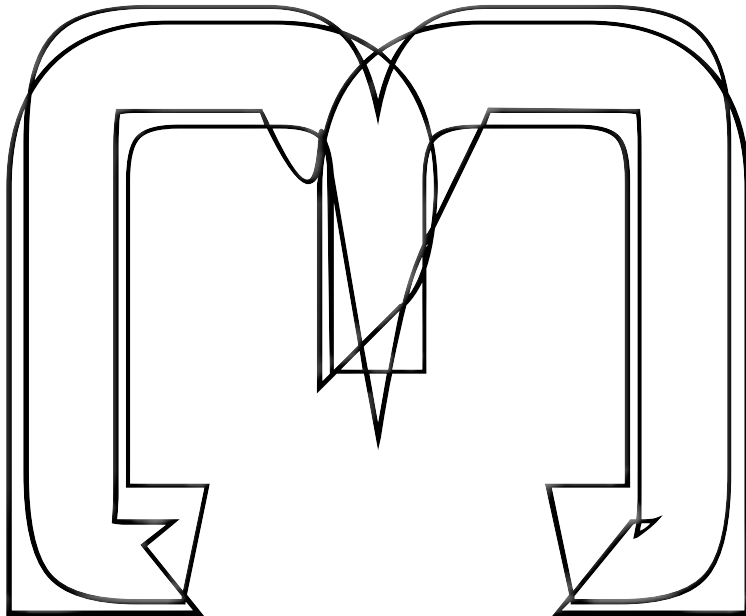
Gervais, B. (2004). « Naviguer entre
le texte et l'écran. Penser la lecture
à l'ère de l'hypertextualité », dans
Vandendorpe, C. (dir.), *Les défis
de la publication sur le Web :
hyperlectures, cybertextes et méta-éditions*,
Paris, Presses de l'ENSSIB



REFERENCES

MÉMOIRE

ANAMNÈSE OU LE REFUS DE L'OUBLI



L'œuvre Web de mémoire proclame haut et fort la nécessité de se rappeler. Elle est, comme le témoignage, un discours à effet de vérité, étroitement liée à l'évènementiel et à l'histoire. Il n'est pas toujours aisé, ni même pertinent, d'établir une frontière étanche entre œuvre de mémoire et **témoignage**, les deux aspects pouvant cohabiter au sein d'une même œuvre. Si le témoignage travaille l'effet de direct, car il est une parole en acte, l'œuvre de mémoire s'érige de son côté à partir d'un temps différé, celui d'un passé qu'elle met en représentation. L'œuvre de mémoire est une écriture de l'histoire, une figure de l'écho et du souvenir qui habite le présent. Elle est refus de l'oubli, impossibilité d'effacement, anamnèse (Lyotard, 1986) qui actualise le passé dans l'expérience du présent.



POUR QUI ET POURQUOI FAIRE ŒUVRE DE MÉMOIRE ?

LES SOUVENIRS SONT
INDIVIDUELS ET FORGENT
DES MÉMOIRES COLLECTIVES.

L'œuvre de mémoire fait aussi cohabiter factualité de l'histoire et récit fictionnel, individualité et collectivité. Elle raconte, retrace, représente à partir d'un point de vue et d'un souvenir propre à un individu. De là une question phénoménologique essentielle que pose Ricoeur (2000, p. 3) : de qui est la mémoire, de quoi y a-t-il souvenir ? À cette posture phénoménologique se greffe celle de la finalité de l'œuvre : pour qui et pourquoi faire œuvre de mémoire ?

Les modalités de la mémoire sont complexes. Les souvenirs sont individuels et forgent des mémoires collectives. Un même événement sera raconté selon différents points de vue, mais trouvera dans sa représentation polyphonique une saisie plus globale, son unité dans la diversité. La mémoire a également besoin de distance, ce qui peut parfois sembler en contradiction avec le temps synchronique d'Internet. Pour relever le pari difficile de la mémoire du direct, l'œuvre de mémoire hypermédiatique privilégiera néanmoins l'histoire récente et contemporaine. C'est ainsi qu'elle cherchera à nous éclairer sur le présent, en nous rappelant nos origines et nos parcours.

Mémoire de l'abject

L'œuvre de mémoire est particulièrement éloquente quand elle évoque des émotions intenses. S'inscrivant dans cette tendance, l'œuvre de Pat Binder, *Voices from Ravensbrück* (2001), présente des textes, poèmes et images produits par une communauté particulière, celles des survivantes du camp de Ravensbrück. L'image de la prison en est l'interface principale : chaque porte ouvre sur une voix qui exprime sa douleur, qui raconte par des photographies, des dessins ou des textes ses expériences quotidiennes du travail, de la souffrance ou de la mort. Elle livre ainsi un récit polyphonique qui s'édifie à partir du modèle de l'écriture collaborative au sein de laquelle l'internaute devra déambuler pour en saisir la portée commémorative.

Les *Voices from Ravensbrück* parlent du drame de l'holocauste, mais parlent aussi d'espoir. Elles racontent en poésie des manières de résister et des exemples de résistance. Œuvre d'histoire, *Voices from Ravensbrück* est refus de l'oubli, anamnèse, concept

que l'on retrouve autant chez Lyotard que chez Ricoeur et qui rappelle l'importance de la récurrence de la mémoire culturelle pour éclairer le présent. Ainsi, l'anamnèse revêt une signification particulière dans le cadre de la représentation de figures de violence, car elle force à se souvenir pour donner une leçon, pour prévenir un douloureux retour du passé (Lalonde, 2011).

L'œuvre de Pat Binder peut très bien se comprendre à travers cette perspective : elle dénonce l'agresseur et le dispositif de contrôle à même ce jeu d'oscillation autour de l'anamnèse, de la nécessité de se rappeler et de l'impossibilité d'oublier, auquel s'ajoutera le défi du comment représenter l'irreprésentable. Difficile de rester neutre, nous devenons joueurs de ce jeu de la mémoire, nous incarnant dans l'importance donnée aux souvenirs racontés et autres récits de l'expérience où ce qui appartient à notre passé, lointain ou récent, revient nous hanter pour éclairer différemment notre présent.

Si les voix de l'histoire que portent les œuvres de témoignages reprennent en général les grandes stratégies de l'oralité dans la tradition des arts médiatiques, celles de Ravensbrück empruntent davantage à la tradition littéraire et s'érigent à partir du modèle de l'écriture, où cohabitent des images et des textes, des récits fictifs et documentaires. Le contenu diégétique de l'œuvre, malgré le fait qu'il présente un temps en différé, viendra hanter le présent du spectateur, ce dernier y découvrant des subjectivités sensibles qui livrent leurs émotions et auxquelles il ne peut que s'identifier. Car au fond, revenons ici à l'essentiel, les *Voices from Ravensbrück* comme œuvre de mémoire visent une triple finalité : représenter un passé traumatique, survivre par le récit et prévenir un retour du tragique de l'histoire.

Cartographies d'une mémoire collective

La mémoire collective participe également au maintien et à l'orientation des identités sociales et culturelles. L'œuvre *Réminiscence apocryphe* (2011), réalisée par Annie-Ève Dumontier, Gil Nault et Étienne Dionne, s'inscrit dans cette tendance et se présente comme une errance photographique à travers divers lieux sacrés et symboles du patrimoine catholique du Québec. Le site propose un parcours de souvenirs qui ont imprégné fortement l'imaginaire culturel et identitaire de générations de Québécois, mais qui s'effacent progressivement de la mémoire contemporaine. *Réminiscence apocryphe* nous livre les traces d'un fondement important de l'identité nationale, dont on retrouve encore les reflets dans la culture matérielle. L'histoire récente permet ainsi de remettre en contexte l'histoire passée pour laquelle il ne nous resterait sinon que des reliquats romantiques.

Les mémoires collectives sont nécessairement polyphoniques, elles font cohabiter au sein de la représentation une diversité de points de vue autour d'un même thème. L'œuvre *A20 Recall* (2007) de Michelle Teran s'annonce d'emblée comme une évocation, comme un souvenir. Elle dresse la carte de la mémoire collective d'un événement marquant de l'histoire récente de la ville de Québec, la tenue du Sommet des Amériques de 2001. Ce sommet, également désigné sous l'appellation A20, a surtout marqué l'imagination de la population locale par ses dimensions paradoxales. En effet, tout en proposant comme objet de discussion principal la Zone de libre-échange des Amériques (ZLEA), il a multiplié de manière ostentatoire les dispositifs

de sécurité, brimant ainsi la libre circulation des citoyens et des résidents. L'œuvre de Teran met parfaitement en scène ce paradoxe du mur et de la barrière, livrant un message politique et poétique aux internautes (Lalonde, 2010).

L'œuvre se présente sous la forme d'une carte semblable à celles que l'on retrouve sur Google Maps. Cette carte nous invite à un parcours attentif de la représentation géographique de la ville de Québec, au sein de laquelle la figure du mur occupera une place centrale. L'image du mur est puissante. Si le mur protège, il divise et emprisonne, symbole d'enfermement et de domination. Michelle Teran choisit de traiter ce sujet au sein d'une ville qui dispose encore de fortifications et de remparts. Un peu à la manière de *Réminiscence apocryphe*, le site inscrit une couche contemporaine à une couche historique. Il fait revivre la division, l'inévitable confrontation entre ce qui est dans les murs et ce qui est hors les murs, métaphore de l'inclusion et l'exclusion. Le mur devient l'image de ces récurrences de l'histoire, des contraintes de la frontière, de la limitation des populations, rappelant que l'utopie de la libre circulation ne demeure souvent qu'une utopie, dans la ville comme sur le Web.

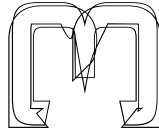
À cette carte, qui est la trame de base de l'image Web, sont ajoutées de nombreuses images sur lesquelles l'internaute peut cliquer pour ouvrir des fenêtres descriptives. Ces photos ou courtes vidéos sont souvent accompagnées de textes, du moins de légendes. Les textes sont, tel que mentionné plus haut, des témoignages de résidents ou de visiteurs qui ont vécu, de près ou de loin, ces événements de 2001. Collecte d'images, collecte de paroles, le site devient le lieu de la trace, de la mémoire, un portrait composite du A20.

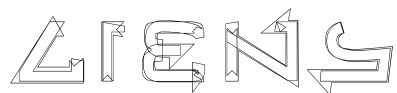
L'hétérogénéité des récits frappera le spectateur. Les souvenirs racontés révèlent de fortes divergences d'opinions. Certains racontent la peur vécue face aux autorités policières et militaires, d'autres le sentiment d'insécurité suscité par l'invasion des manifestants, d'autres enfin décriront l'ambiance unique, quasi festive, créée par cette foule en action. Le contraste est frappant entre les images photographiques et vidéographiques, entre banalité de la vie quotidienne et dispositifs de sécurité, entre paysages tranquilles et foules animées.

L'hétérogénéité ne nuit toutefois pas à la cohérence du récit de mémoire. Le spectateur saisira rapidement que cette diversité des points de vue offre une représentation plus complète, plus crédible de l'histoire. Car l'histoire s'écrit toujours dans la complexité et la polarité. Certains résidents critiqueront ces événements, déplorant les dépenses inutiles relatives à la tenue du Sommet, alors que d'autres choisiront de raconter l'ambiance quasi postapocalyptique de la ville, dissimulée sous les gaz, et devenue en partie une ville fantôme.

Le projet Web de Michelle Teran s'intéresse à la trace et aux divers effets résiduels de l'événement mis en scène, traces mémorielles des interventions physiques disparues. Elle refait le parcours du périmètre de sécurité, procédant par collectes de mots, petits récits des témoins, et d'images des lieux au cœur des événements. Toutes ces données de l'enquête sont retransmises par le site Internet qui se revendique ouvertement comme exercice de remémoration et comme cartographie d'une mémoire collective.

A20 Recall travaille la représentation d'un événement récent de l'histoire contemporaine en ayant recours à des stratégies classiques du récit de mémoire. Les témoignages et diverses traces visuelles, photographiques et vidéographiques font l'objet d'une collecte qui se présente comme une archive. Le site présente ce qu'il reste du Sommet des Amériques, il montre ce qu'il y a encore à voir tout en étant l'interface de ce qu'il y a à montrer. À travers sa conception dynamique, le spectateur aura à « fouiller dans les archives » pour reconstruire sa représentation de l'histoire, il aura à alimenter lui-même sa curiosité, à entretenir son envie de voir et savoir, un moteur qui garantit le lien entre l'individu et le dispositif.





[Voices from Ravensbrück]

Pat Binder

[Réminiscence apocryphe]

Annie-Ève Dumonitier, Gil Nault
et Étienne Dionne

[A20 Recall]

Michelle Teran

Lalonde, J. (2010). *Le performatif du Web*,
Québec, La Chambre Blanche.

Lalonde, J. (2011). « Internet et art hypermé-
diatique », dans Marzano, M. (dir.),
Dictionnaire de la violence, Paris, P.U.F.

Lyotard, J.F. (2006). *Le Postmoderne expliqué
aux enfants. Correspondance : 1982-1985*,
Paris, Galilée.

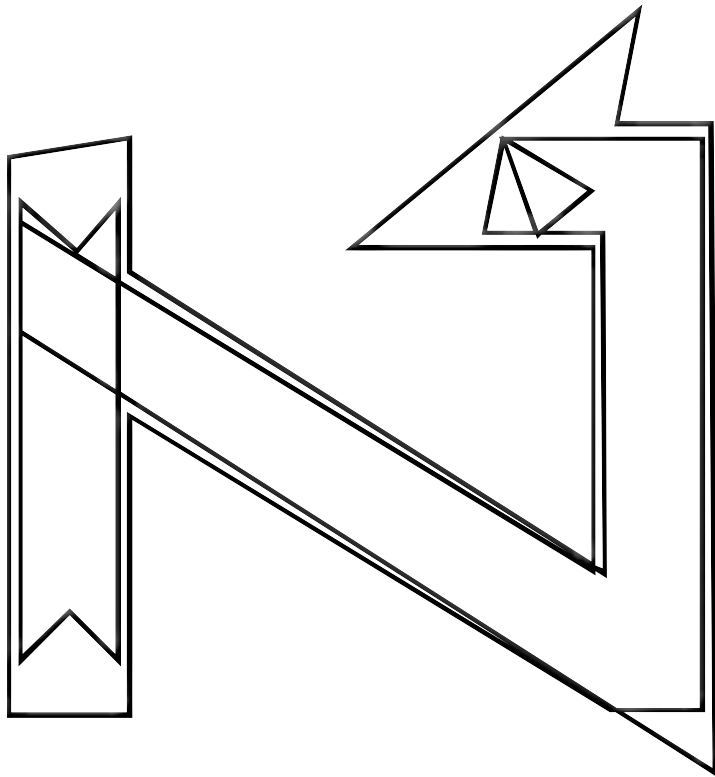
Ricoeur, P. (2000). *La mémoire, l'histoire,
l'oubli*, Paris, Seuil.



REFERENCES

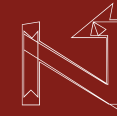
NUMÉRIQUE

POROSITÉ DES SUPPORTS



Les liens entre les pratiques artistiques, les technologies et les médias se sont développés de manière accélérée depuis la seconde moitié du XX^e siècle, à la suite de l'arrivée massive sur le marché de divers médias portatifs qui ont forgé leur époque de par leurs spécificités techniques. Pensons à la vidéo dans la décennie soixante, à l'ordinateur domestique au début des années 1980, à l'Internet de plus en plus accessible dans les années 1990, et par extension, à la prolifération de supports numériques, lesquels demeurent souvent contrôlés par des intérêts financiers.

L'ESTHÉTIQUE DU CODE REMPLECE CELLE DE L'EMPREINTE ET JOUE SUR LA POROSITÉ ET L'INDÉTERMINATION DES SUPPORTS.



LE NUMÉRIQUE DÉSIGNE
LA REPRÉSENTATION DE
DONNÉES PAR DES ÉLÉMENTS
BINAIRES OU DIVISIBLES (NOMBRES)
ET S'OPPOSERAIT À L'ANALOGIQUE,
UNE REPRÉSENTATION
COMPORTANT DES SIMILARITÉS
AVEC SON OBJET.

Dans sa définition de base, le numérique désigne la représentation de données par des éléments binaires ou divisibles (nombres) et s'opposerait à l'analogique, une représentation comportant des similarités avec son objet. Dans le paradigme analogique, la conception de la discipline artistique est intimement liée à son support qui en conditionnerait les aspects dits essentiels. Dans le paradigme numérique, le code devient cet aspect essentiel, brouillant les spécificités propres à chaque support (pellicule ou bande magnétique). L'esthétique du code remplace celle de l'empreinte et joue sur la porosité et l'indétermination des supports.

Ainsi, le terme numérique a d'abord été pensé en opposition ou en contraste avec celui d'analogique. Cette polarité désignait en même temps un changement dans la manière de concevoir et de comprendre des médias interactifs, une tension qui n'était pas sans rappeler la querelle entre « anciens » et « modernes ». Louis Claude Paquin écrit à juste titre que l'avènement de « l'ordinateur-média et la nature numé-

rique de l'encodage audiovisuel constituent une révolution assez grande pour justifier que l'on trace une ligne de partage entre les nouveaux médias, non linéaires et numériques, et les anciens médias, linéaires et analogiques » (2006, p. 18).

Si le terme numérique désigne encore aujourd'hui un signal codé comme une suite de nombres et le terme numérisation ce qui permet de transformer des informations de natures variées pensées auparavant dans une logique exclusive, cette tension définitionnelle tend néanmoins à s'estomper au profit d'une compréhension renouvelée du terme, liée davantage aux conventions de lecture et de réception des images, sons et textes et moins ancrée dans des considérations relatives aux supports et à leur origine (ontologie).

À quoi ressemble alors l'abstraction technologique ?

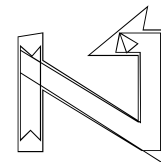
L'œuvre **000 Text** (2002) du collectif Jodi (Joan Heemskerk et Dirk Paesmans) revendique son inscription dans le paradigme numérique non seulement par son moyen de diffusion, mais par les images qu'elle véhicule. Le site s'inscrit ouvertement dans une esthétique du code et de « l'abstraction technologique » (Christiane Paul, 2008), présentant les signes du langage informatique sous la forme d'une suite de tableaux interactifs. Les formes colorées et divers éléments de code (chiffres, lettres et symboles) y figurent pour leurs simples propriétés visuelles, en écho des courants de l'art conceptuel et de l'abstraction géométrique. Ajoutons toutefois que ce code, une fois libéré de ses fonctionnalités, s'inscrira également en rupture avec une tradition moderniste fonctionnaliste.

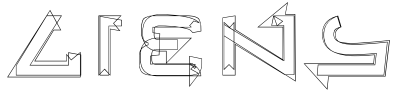
Autre illustration de cette abstraction technologique ou numérique, l'œuvre sonore **F8MW9** (2008), conçue par Margareta Waterman et Jim Andrews, propose à l'internaute de recombiner de manière ouverte et aléatoire un poème audio composé de mots inventés. Le spectateur manipule les séquences et le rythme de la voix, matériau premier de l'œuvre opacifié par la langue fabriquée. Cette voix devient artificielle non seulement par l'inaudibilité du contenu, mais par la fragmentation des séquences, la reprise saccadée des sections, et ce, malgré l'aspect chanté de certains segments. C'est la voix de la machine, une voix numérique, désincarnée qui s'exprime, laquelle n'est toutefois pas dénuée de charme ni d'intérêt.

Ces deux exemples permettent de comprendre les enjeux de l'abstraction numérique en filiation avec ceux de l'abstraction moderniste dont elle maintient certains éléments, mais

avec laquelle elle prend également ses distances. En ce sens, la désignation utilisée pour les titres n'est pas innocente, elle tente d'évacuer les référents directs au monde tangible pour privilégier l'esthétique du code, une combinaison de chiffres et de lettres. Reste tout de même que le numérique, s'affichant comme figure libérée de ses fonctionnalités, interprète l'histoire de l'art contemporain à la lumière des théories de la communication, au sein desquelles le segment codage-transmission-décodage demeure omniprésent.

Dans cette foulée, il est logique de retrouver les outils ou diverses extensions du numérique comme prétextes à l'art. Dans l'œuvre **mes/my contacts** (2007) réalisée par Marie-Josée Hardy, Maryse Larivière, Marcio Lana-Lopez et James Prior pour l'Agence Topo, le téléphone cellulaire occupe une place centrale. On peut interpréter cette image du téléphone comme un écho hypermoderne à la caméra au centre du film de Vertov (*Homme à la caméra*, 1929), film que Lev Manovich avait identifié comme précurseur de l'esthétique numérique. Dans *mes/my contacts*, une quête est proposée à l'internaute et elle s'organise autour d'un téléphone cellulaire égaré par son propriétaire et des contacts qu'il contient. Ces contacts sont des personnages incarnés, dans la plus pure filiation autofictionnelle, par les artistes créateurs du site. L'internaute y découvrira diverses dérives biographiques fortement contrastées et qui s'offriront, en prime, comme miroir du **Web**. Force est encore ici de constater que lorsque l'autoréférentialité se pointe, la filiation moderniste demeure – illustration de la complexité et de la diversité de cette esthétique numérique, privilégiant tantôt la figure, tantôt l'outil, parfois même le support.





[F8MW9]

Jim Andrews et Margareta Waterman

[mes/my contacts]

Marie-Josée Hardy, Maryse Larivière,
Marcio Lana-Lopez et James Prior

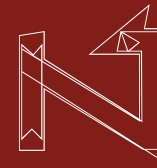
[000 Text]

Jodi

Manovich, L. (2001). *Language of New Media*,
Cambridge, Massachusetts, MIT Press.

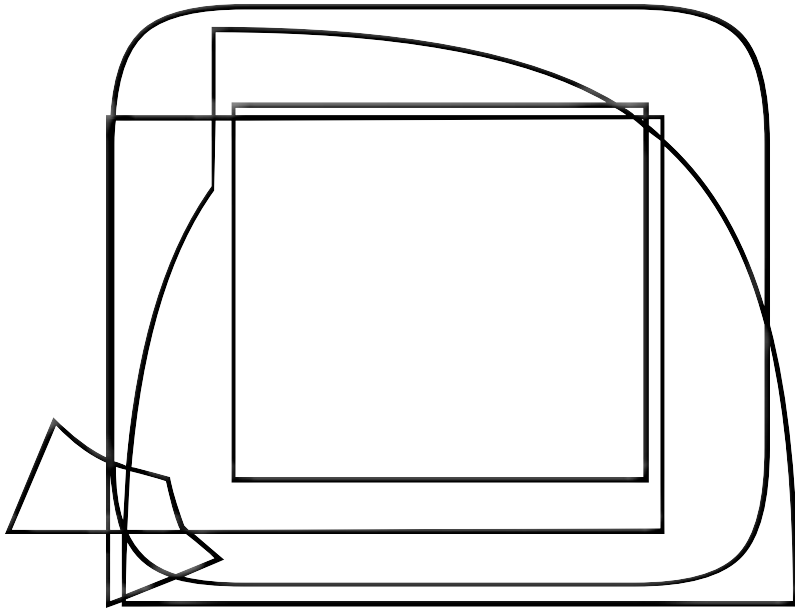
Paquin, L.C. (2006). *Comprendre les médias
interactifs*, Montréal, Isabelle Quentin éditeur.

Paul, C. (2008). *L'art numérique*,
Paris, Thames & Hudson.



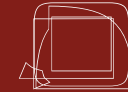
OBSERVATOIRE

FANTAISIES PANOPTIQUES



Le panopticon, un modèle d'architecture carcérale imaginé par Jeremy Bentham à la fin du XVIII^e siècle, illustre de manière éloquente le fantasme de puissance lié au pouvoir du regard, pouvoir de celui qui surveille sans être vu, occupant une position privilégiée, autant hiérarchique que physique. Dans son ouvrage *Surveiller et punir* (1975), Michel Foucault a étudié le panopticon de Bentham comme dispositif pour en exposer les diverses incarnations dans les sociétés disciplinaires. Un dispositif de contrôle qui frappe l'imaginaire et trouve ses extensions dans les caméras de surveillance, lesquelles inquiètent par leur omniprésence, et ce, malgré le fait qu'elles soient souvent présentées comme dispositifs de sécurité. Encore ici le paradoxe est inspirant pour les créateurs sensibles aux incohérences de la vie en société. Retenons ce fantasme lié au pouvoir du regard, pas très lointain du **voyeurisme** et de sa pulsion scopique, objet d'une rubrique complémentaire, qui associe désir de voir et sentiment de puissance ou sentiment de contrôle.

UNE UTOPIE DU REGARD GLOBAL, QUI FAIT DE NOTRE MONDE UN PETIT MONDE DEVENU FACILE À SAISIR AUTANT DANS SA GLOBALITÉ QUE DANS SES DÉTAILS.



LA WEBCAMÉRA ET LES SYSTÈMES
NUMÉRIQUES DE POSITIONNEMENT
GÉOGRAPHIQUE SONT DEVENUS
LES PROTHÈSES EXTENSIVES DU
REGARD CURIEUX QUI VEUT TOUT
VOIR EN MÊME TEMPS
ET À DIFFÉRENTES ÉCHELLES.

Pouvoir du regard que je tenterai ici de détacher quelque peu de la rhétorique de la coercition pour le faire basculer vers un fantasme d'ubiquité, la curiosité d'occuper à la fois plusieurs espaces et de penser le regard au-delà de notre positionnement géographique et autres contraintes d'ordre physique. C'est ainsi que sont comprises ces fantaisies panoptiques élaborées par les artistes, des fantaisies qui permettent un regard plus libre, plus étendu, plus global. Un regard qui s'élabore à partir d'un observatoire comme point de vue privilégié, voire même idéal, du monde. Une utopie du regard global, qui fait de notre monde un petit monde devenu facile à saisir autant dans sa globalité que dans ses détails.

La webcaméra et les systèmes numériques de positionnement géographique sont devenus les prothèses extensives du regard curieux qui veut tout voir en même temps et à différentes échelles. Mais cette apparente liberté s'effrite rapidement quand on comprend aussi que le regard est « cadré » par le dispositif qui le met en scène, cadré spatialement et idéologi-

quement. Elle s'effrite d'autant plus que l'on ne peut penser toutes ces fantaisies panoptiques sans les dissocier de l'héritage de contrôle laissé par les sociétés disciplinaires, comme si au fond du sujet postmoderne sommeillait certes un curieux libidinal, mais sommeillait aussi un petit gendarme.

Du dispositif de surveillance au spectacle

Les deux œuvres présentées ci-dessous utilisent le dispositif cinématographique comme lieu canonique de représentation, tout en interrogeant la transformation de ses formats et de ses modèles de diffusion. Si le panoptisme, rappelle Foucault, est une « machine à dissocier le couple voir et être vu : dans l'anneau périphérique, on est totalement vu, sans jamais voir; dans la tour centrale, on voit tout, sans être jamais vu » (1975, p. 235), le cinéma incarne en partie le point de vue panoptique sur une scène. Du dispositif de surveillance, on glisse alors vers le spectacle du monde.

Template Cinema de Thomson & Craighead (2004) présente un panorama virtuel constitué de séquences filmées par des webcams dans des contextes urbains et naturels. Les images et sons, relevant d'une esthétique volontairement *low-tech*, sont diffusés en continu à partir de données préexistantes sur le web. Présentée dans un premier temps comme une installation en galerie, l'œuvre est en ligne depuis 2004. La section *Somewhere in Sweden* diffuse en continu des images tirées des caméras de surveillance à Malmö. Le « cœur panoptique » est occupé par l'internaute, son écran personnel ouvert sur divers lieux autres qui échappent totalement à son espace géographique.

Nocinema de Jérôme Joy (1999) propose, dans un renversement intéressant, le flux, la composition sonore et la programmation comme cinéma à distance. Reprenant à son profit la phrase « Tout ce qui bouge sur un écran est du cinéma » de Jean Renoir, l'œuvre, selon Joy, fait du Web un « anti cinéma », ou « cinéma improbable », qui reprend, en les réactualisant par des stratégies de remixage, d'innombrables données diffusées en continu par diverses webcams placées un peu partout sur la planète. Le son est central dans cette création, rappelant ainsi un élément essentiel du langage cinématographique, trop longtemps asservi au volet visuel et qui retrouve chez Joy, un compositeur et artiste sonore, son statut de matériau essentiel. Observatoire virtuel et aléatoire, *Nocinema* est avant tout un observatoire sonore et visuel qui interroge avec habileté le segment perception, représentation et connaissance.

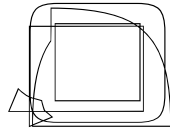
Big Brother is watching you

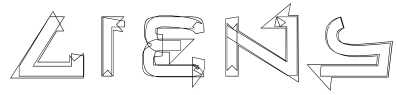
Il demeure que tout dispositif incarnant le pouvoir du regard réanime le fantasme du *Big Brother*, célèbre personnage du roman de Georges Orwell, 1984, fortement inspiré du panopticon. *Big Brother* est la dénonciation de toutes les pratiques qui mettent à l'épreuve le respect de la vie privée, il est aussi icône, sujet et objet de plusieurs œuvres hypermédiatiques.

24 heures (hors ligne) de Karen Dermineur (2004) propose un panopticon Web constitué de séquences vidéo tirées des rituels quotidiens d'un personnage féminin que l'internaute peut épier à chaque heure de la journée. On pénètre, par le Web, dans l'intimité du personnage, ce qui reprend ici une stratégie des dispositifs d'observation voyeuriste des *cam personages*, mis en scène en temps réel pour le réseau.

Surveillance de Sylvain Vriens (non daté) s'inscrit dans cette même logique, et donne l'impression à l'internaute d'épier un homme dans sa maison par l'entremise de séquences vidéo qu'il active et qui apparaissent sous forme de fenêtres intempêtes. C'est le dispositif même de surveillance, ainsi que le rappelle le titre, qui est le véritable objet de cette représentation et non le sujet regardé, duquel il y aura relativement peu à voir. Au sein de cette œuvre, l'écran de l'ordinateur branché sur le réseau devient cette très « hitchcockienne » fenêtre sur cour. On y retrouve un appel à l'aide des plus ironiques : « *they are watching, help me* », l'internaute prisonnier à son tour de ce piège où il ne n'aura d'autre choix que de confirmer le dispositif de surveillance en réactivant sans cesse les fenêtres.

Tout aussi critique, **Vigilance 1.0** de Martin Le Chevalier (2001) est un logiciel à télécharger pour animer un jeu de vidéo surveillance. Lorsque le logiciel est installé, l'internaute se retrouve devant plusieurs écrans qui lui montrent diverses scènes de vie en société, des gens dans la rue, dans leur milieu de travail ou à l'épicerie. L'objectif du jeu est la délation : on gagne des points en signalant un maximum de crimes dans un temps donné. Le dispositif de surveillance se trouve en partie banalisé par la fiction du jeu, cette dernière rappelant toutefois les incidences du contrôle et de la surveillance, beaucoup moins banales quand elles deviennent les réalités de nos sociétés disciplinaires.





[24 heures]

Karen Dermineur (hors ligne)

[Nocinema]

Jérôme Joy

[Vigilance 1.0]

Martin Le Chevalier

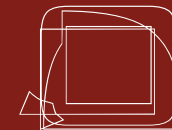
[Template cinema]

Thomson & Craighead

[Surveillance]

Sylvain Vriens

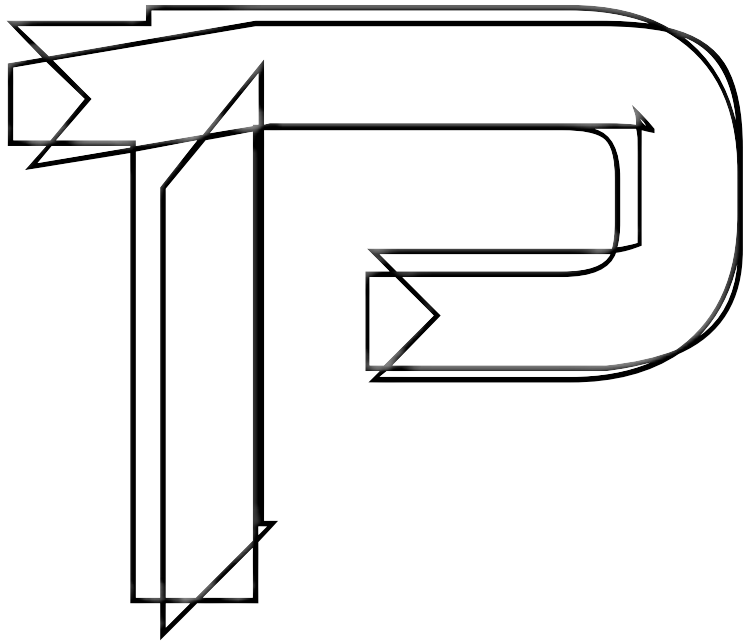
Foucault, M. (1975). *Surveiller et punir*;
Paris, Gallimard.



REFERENCES

PARODIE

HUMOUR ET SUBVERSION



La parodie est une forme de citation et d'imitation impliquant une importante distance critique ironique. Elle opère comme une répétition avec différence, laquelle joue en mode subversif sur le changement de contexte. La parodie ne comporte pas nécessairement une dimension ridiculisant le référent parodié, ce qui la distinguerait du burlesque. En effet, l'action parodique ne détruit pas son objet (l'œuvre source), mais en propose plutôt une réinterprétation, parfois très incisive et polémique.

LE CANULAR WEB ADORE SE MOQUER DU MONDE TENTACULAIRE DE L'ARGENT.



LES PARODIES SUR LE WEB
SONT NOMBREUSES ET LEURS
ENJEUX CRITIQUES MULTIPLES.

Linda Hutcheon est l'une des théoriciennes ayant le plus contribué à la compréhension du rôle de la parodie dans l'histoire de l'art et de la littérature du XX^e siècle. Le grand mérite des propositions de l'auteure est qu'elles vont au-delà du premier constat sur l'effet comique ou caricatural de la parodie, laquelle n'a pas la seule intention comique de la satire et n'est pas une simple répétition comme le pastiche. Toujours selon Hutcheon (1985), le propre de la parodie est de travailler simultanément sur deux niveaux : elle implique une structure organisée et reconnue, un référent légitimé, et la transgression de cette structure qui devient par son œuvre dénaturalisée et « contextualisée ». C'est donc par la mise à jour et la transgression de cette forme légitimée qu'opère la distance critique propre à la parodie. Cet aspect est particulièrement important lorsqu'on réfléchit à l'impact subversif de la parodie au sein des œuvres hypermédiatiques, entraînant une reconsidération critique de ce que nous avons tendance à accepter comme « naturel » ou

allant de soi. La parodie vise le contenu de la proposition, mais critique aussi le contexte naturalisant. C'est d'ailleurs là que réside son grand pouvoir de subversion.

Les parodies sur le Web sont nombreuses et leurs enjeux critiques multiples. On peut y trouver divers détournements humoristiques qui visent la dépendance aux dispositifs technologiques, l'adhésion naïve à une communauté ou à une collectivité, le potentiel réaliste des représentations médiatiques ou encore l'acceptation sans résistance de la structure capitaliste du Web, de plus en plus asservie à l'univers marchand malgré l'idéal d'une « culture libre de droits », une question particulièrement sensible dans le domaine des arts. Car, au-delà de l'idéal de partage qu'on associe d'emblée au Web, on a tendance à oublier qu'Internet est aussi là pour vendre quelque chose : des produits, des individus, de l'information ou des idées. Plusieurs pratiques artistiques parodiques sont là pour nous le rappeler.

L'œuvre *Verano* (2007) d'Isabelle Bernier propose un voyage parodique dans le monde de la consommation, pastichant les sites et les stratégies de mise en marché des grandes entreprises de la mode. Une page du site reprend une œuvre du même titre, réalisée en 1937 par le peintre mexicain Antonio Ruiz, illustrant la confrontation entre les entreprises de luxe et le monde paysan. Au-delà de la citation et du déplacement que l'internaute reconnaîtra d'emblée, le site propose de découvrir, à travers l'interface calquant à la lettre les mises en page des sites commerciaux, de petits indices qui font comprendre tout autrement le titre de l'œuvre, *Verano*, la saison de l'été. En effet, l'artiste sème dans le parcours de son œuvre de petits commentaires incisifs sur le monde marchand et les inégalités socioéconomiques, que ce soit par de courts textes percutants ou par des images devenues icônes de notre dépendance à la consommation. La parodie procède par déplacements et jeux de contraste qui forcent, rappelons-le, une distance face à ce que nous considérons comme des acquis « naturels » des sociétés occidentales. Mais la parodie de *Verano* critique aussi le monde de l'art en mettant en question le regard que porte l'artiste sur la culture mexicaine, Bernier proposant une mise à distance de sa propre pratique artistique qui utilise le Web « top branché » pour dénoncer les inégalités socioéconomiques.

Le canular comme parodie du capitalisme

Le canular est une forme parodique particulièrement efficace, car elle conjugue divers aspects : la citation, la subversion et la fabulation à effet de vérité contribuant grandement à sa tension dramatique. Le canular implique plusieurs niveaux de lecture ou de réception : un contenu proposé, un processus de recon-

naissance de ce contenu, un dévoilement par la révélation de la supercherie et par conséquent une dimension autoréflexive où le spectateur, se rendant compte de sa méprise, revient sur sa propre attitude perceptive. Le déplacement de contexte, propre aux pratiques parodiques, opère donc lors de la révélation de la supercherie. Au cours de ce moment de révélation, toute la chaîne de signification se trouve reconsidérée, autant au niveau des contenus que des formats, par la remise en question critique que génère le canular.

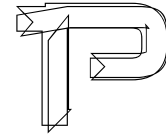
Comme c'est le cas pour la *citation*, le spectateur ou lecteur doit adhérer à la représentation pour reconnaître l'élément à la source de la parodie mais cette adhésion se trouvera, à un certain moment de la tension dramatique, suspendue par la surprise de la révélation – laquelle entraînera, dans le meilleur des cas, une distanciation par la subversion des attentes. Ainsi, parodie, citation et canular sont des concepts voisins qui peuvent se combiner et ne sont pas, il vaut la peine de le répéter, pensés ici dans une logique de l'exclusion, mais de l'addition.

Le canular Web adore se moquer du monde tentaculaire de l'argent. On y présente des produits qui n'existent pas, des services absurdes, des innovations techniques hautement improbables, autant de propositions tablant sur la crédulité du consommateur qui cherchera toujours à oublier un moment, voire même à échapper aux limitations de sa condition par l'achat de divers produits. Les effets du canular sont variables. La révélation peut être parfois douloureuse (blessure narcissique d'avoir cru à la fiction) ou franchement comique (humour absurde), et ce, même si parfois le canular est trop évident et que la surprise s'effrite. Encore ici, l'effet comique s'érige sur

un fragile équilibre entre la relative invisibilité du canular et le potentiel dramatique de sa révélation. Cela dit, même sans le punch de la surprise, le canular demeurera parodique.

Le site **forget-me-not panties** (2005) du collectif féministe The Panty Raiders propose de vendre des petites culottes féminines munies de senseurs et d'un système de positionnement géographique permettant aux hommes possessifs et dominateurs de notre société le repérage facile de leurs proies. Dans un esprit activiste, **Your Latina** (2007) de Natalia Deeb-Sossa déjouera les attentes libidinales et voyeuristes de l'internaute en lui proposant, plutôt que des images dites sexy, un contenu d'information sur la pornographie, de même que sur le racisme et la discrimination liés à l'industrie du sexe, encore largement dirigée par des hommes. Les **Bonsai Kitten** (2001) ont pour leur part soulevé de nombreuses et vives indignations chez les protecteurs des animaux qui se sont empressés de dénoncer haut et fort cette culture cruelle de chatons en bocal, disponibles en vente libre à des fins décoratives. **Havidol** (2007) de Justine Cooper, de son côté, propose le premier médicament contre tous les maux psychiques des sujets hypermodernes, en se présentant comme un traitement contre le **DSACDAD** (le *Dysphoric Social Attention Consumption Deficit Anxiety Disorder*). Une leçon également sur le gavage pharmaceutique, il est à remarquer qu'Havidol porte le slogan « *When more is not enough* ».

La liste est longue et les œuvres souvent très divertissantes, un divertissement qui s'inscrit toutefois dans les visées subversives de la parodie. Ultimement, le canular Web tente de générer une reconsidération de notre rapport général au monde marchand, paradoxe intéressant d'une vitrine qui exploite les potentialités du Web pour en dénoncer l'inféodation technique et financière.



LIENS

[Verano]

Isabelle Bernier

[Havidol]

Justine Cooper

[Your Latina: See What Latina Porn Is All About!]

Natalia Deeb-Sossa

[Forget me not panties]

The Panty Raiders

[Bonsai Kitten]

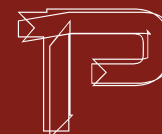
Anonyme

Brousseau, S. *Le canular, une pratique
renouvelée par le Web.*

Dossier thématique du NT2 UQAM.

[Consulter le dossier](#)

Hutcheon, L. (1985). *A theory of parody*,
New York et Londres, Methuen.

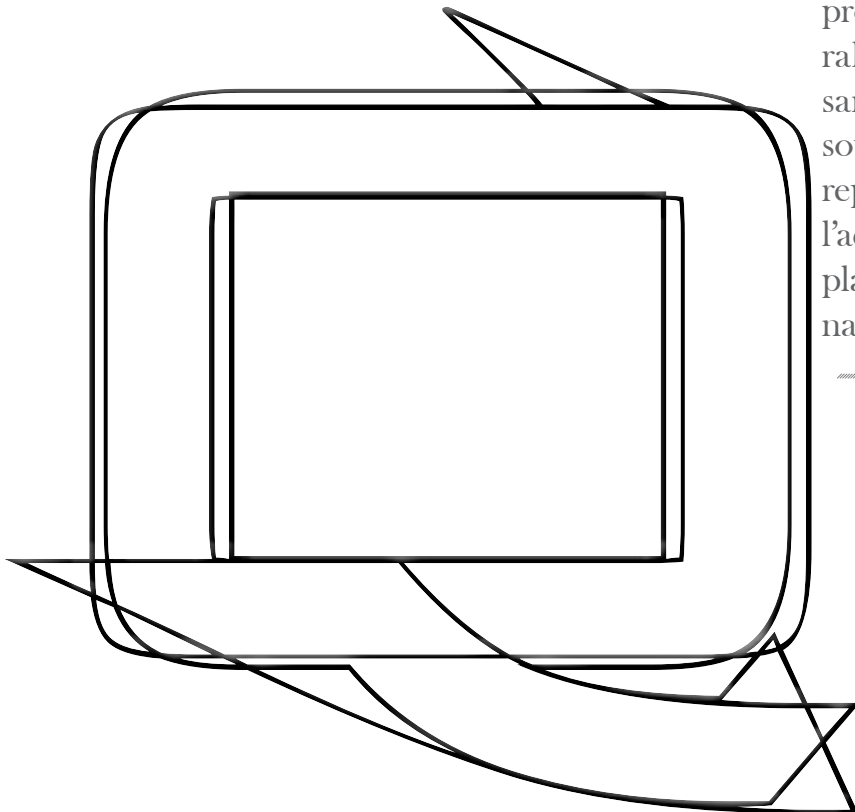


REFERENCES

QUESTIONNAIRE

CONSULTATION EN LIGNE,
UNE APPARENTE DÉMOCRATIE

Un réflexe courant, lorsque nous tentons de cerner un phénomène émergent en histoire de l'art, est celui de faire des classifications typologiques. La courte histoire de l'art hypermédiatique n'y a pas échappé. En effet, plusieurs auteurs, pensons à Annick Bureau, Natalie Bookchin et Alexei Shulgin ou encore Stephen Wilson, ont proposé, dès la fin des années 1990, une série de catégories générales permettant une première organisation de ce matériel en croissance exponentielle. Parmi elles, la tendance de l'art se présentant sous forme de questionnaire ou formulaire a très rapidement été repérée comme récurrente. On cherchait alors à mettre en relief l'accessibilité dynamique d'Internet et l'apparente démocratie de sa plateforme, ouverte aux contributions et à la participation des internautes.





LE FORMULAIRE OU QUESTIONNAIRE EN LIGNE A ÉTÉ LA PREMIÈRE IMAGE FORTE DE L'INTERACTIVITÉ DIRECTE.

COMMENT LES ARTS OU
LES MÉDIAS CONTRIBUENT-ILS
AU DÉBAT DÉMOCRATIQUE,
QUELS SONT LEURS POUVOIRS,
PEUVENT-ILS INFLUENCER
DIRECTEMENT LES DIRIGEANTS
POLITIQUES ET ÉCONOMIQUES ?

Ce constat nous amène à considérer les pratiques artistiques dans une double relation, à la fois avec les médias, mais aussi avec un certain idéal démocratique. Comment les arts ou les médias contribuent-ils au débat démocratique, quels sont leurs pouvoirs, peuvent-ils influencer directement les dirigeants politiques et économiques ? Certains soulèvements populaires dans l'histoire récente, utilisant les modes de communication 2.0, nous portent à penser que ces rébellions spontanées ont des impacts qui se concrétisent dans le monde tangible et que dans les cas les plus extrêmes, elles peuvent même provoquer la chute des institutions ou des gouvernements.

Le formulaire ou questionnaire en ligne a été la première image forte de l'interactivité directe : on pose une question à des allocutaires indéterminés, un locuteur répond et sa contribution se trouve intégrée au site par diverses modalités **épistolaires**. Une incarnation à la fois simple et efficace du concept de rétroaction ou feed-back, proposé par Norbert Wiener (1948) dès l'origine des études sur les théories de l'information et la cybernétique.

La séquence proposée est universelle : émetteur, message, récepteur et rétroaction. Et reprise de cette séquence dans une boucle continue. Maintenant ce schéma compris, tournons-nous vers les conséquences idéologiques d'un tel dispositif.

Les œuvres présentées ici posent un regard distancié sur la prolifération des formulaires et questionnaires sur le Web. Sait-on vraiment à quoi servent ces multiples données souvent divulguées volontairement, mais aussi souvent redistribuées à des intérêts marchands ? Qu'advient-il de ces informations après leur distribution dans le cyberspace ? Quels sont les véritables motifs derrière les consultations en ligne ? Enfin, les données personnelles sont-elles vraiment protégées par les mots de passe et autres procédures d'identification ?

Nous le savons, le questionnaire est souvent utilisé à des fins de sondage. Procédant par extension et généralisation, le sondage est toujours imparfait, il implique une nécessaire marge d'erreur. Car la nature humaine est émotive et complexe, bien plus

complexe qu'une loi des chiffres et des nombres. Si les sondeurs reconnaissent ouvertement cette imprécision, peu nombreux sont ceux qui admettent aussi l'effet placebo du sondage qui donne au citoyen l'impression « que son opinion est prise en compte » (Spiner et Seznec, 1999, p. 12). Laissons aux sociologues et politologues le soin de démontrer plus longuement les conséquences d'un tel effet (les élections étant un lieu plus que fertile pour ce type de spéculation) pour retenir cette idée d'effet placebo et comprendre son impact dans le jeu de l'art.

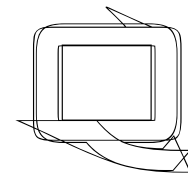
Dada Interview Machine (2009) d'Albertine Meunier et Jérôme Alexandre est un exemple éloquent de la vacuité et de l'absurdité de certains sondages. L'œuvre se présente en effet comme un dispositif générant automatiquement une série de questions déroutantes respectant l'esprit nihiliste et l'humour dadaïstes. À chaque activation de l'internaute, une question de nature variée surgit, parfois absurde : « Si je vous dis slip Kangourou, vous pensez d'abord à James Ellroy ou à Aragon ? », quelquefois poétique : « Posez-vous souvent une chemise à manches longues sur un chat dans la gorge ? », parfois encore très pragmatique : « Il y a quoi dans votre sac ? ». Le portrait photographique d'Hugo Ball en costume de scène confirme la teneur dadaïste du site. La suite des questions est surprenante et le dispositif simplissime, voire spéculaire (on clique pour l'animer) : « Votre clic est très bien, vous vous entraînez à cliquer ? »

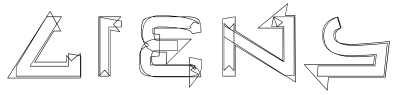
Toujours dans cette perspective parodique, **Sondage** (2004) de Nicolas Frespech propose de voter « pour », « contre » ou « sans opinion » à des questions inconnues, révélées sous un mode aléatoire une fois les réponses données. Dans un retournement amusant, on se prononce en premier lieu pour connaître par

la suite l'objet de la requête. Imposture du sondage, encore ici c'est l'action de demander qui prime, demander génère une impression de démocratie, peu importe ce que l'on répond. Un effet pervers du sondage en réalité, lequel influence davantage l'opinion qu'il ne la reflète.

Enfin, le questionnaire peut aussi être présenté comme un ersatz de protection. On le rappelle souvent à l'internaute, il faut s'identifier pour garantir l'accès ou la confidentialité des informations. Que dire de la prolifération des mots de passe, codes d'accès et numéros d'identification personnels, sous le prétexte de la protection des données, cette dernière se trouvant par ailleurs bien souvent malmenée ? Où sont conservées par la suite toutes ces données personnelles, mais surtout qui y auront accès et quelles utilisations en seront faites ?

Le mot de passe est souvent une grande épreuve pour notre mémoire immédiate. **Forgot Your Password? The Game** (2010) de Mike Lacher est un jeu parodiant la prolifération des mots de passe sur Internet et les questions souvent farfelues posées à l'internaute à des fins d'identification. Le but est de s'amuser tout en se mesurant aux autres internautes. Un défi de mémoire où la durée du jeu est directement proportionnelle à l'absurdité des questions. On y trouvera un palmarès des meilleures performances des joueurs, lesquels devront s'inscrire sous un pseudonyme pour activer le jeu. Un autre exemple où l'envers devient révélateur de la face de la médaille.





[Sondage]

Nicolas Frespech

[Forgot Your Password? The Game]

Mike Lacher

[Dada Interview Machine]

Albertine Meunier et Jérôme Alexandre

Bookchin, N et Shulgin, A. (1998).
Introduction to net.art.

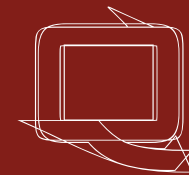
[Consulter le livre](#)

Bureaud, A. (1998). *Pour une typologie de la
création sur Internet.* Olats, hors ligne.

Szpiner, F. et B. Seznec (1999). *Les moutons
du panel. Contre les sondages*, Paris, Plon.

Wiener, N. (1948). *Cybernetics, or Control
and Communication in the Animal
and the Machine.* Cambridge, MIT Press.

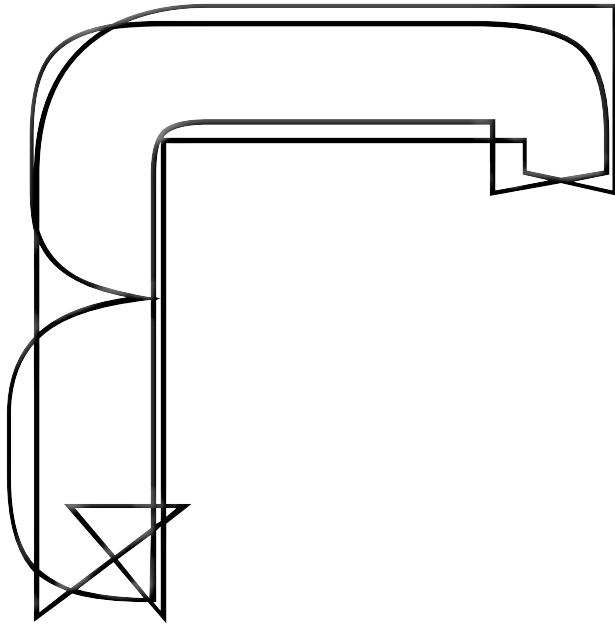
Wilson, S. (2002). *Infomation arts.*
Cambridge, MIT Press.



REFERENCES

RÉSEAU

COLLECTIVITÉ ET COMMUNAUTÉ



Seul avec les autres (Turkle, 2011), telle est la position particulière de l'internaute face à l'œuvre en réseau dont la finalité principale est de construire un lien esthétique avec le spectateur sur le mode de l'échange et de la rétroaction. Ainsi, le réseau génère une tension entre le rapport individuel de frontalité que le dispositif Web implique et le désir de partage de l'utilisateur, sa visée d'intégration dans une collectivité virtuelle.



LA SOCIALITÉ DU RÉSEAU WEB IMPLIQUE, COMME TOUTE MISE EN COMMUN, UNE DIMENSION ÉMOTIVE.

IL SEMBLE IMPORTANT
DE RAPPELER QUE L'HISTOIRE
DE L'ART RÉSEAU NE SE RÉDUIT
PAS À CELLE D'INTERNET.

Il semble important de rappeler que l'histoire de l'art réseau ne se réduit pas à celle d'Internet. En effet, la pratique de l'art postal (*I got up* de On Kawara en 1970), l'utilisation du téléphone (*L'espace communicant* de Fred Forest en 1983) ou encore de l'ordinateur et du télécopieur (*La plissure du texte* de Roy Ascott en 1983) sont très certainement des formes pionnières de ce que nous comprenons aujourd'hui comme art réseau. Les dérivés de l'art cybernétique (Salter, 2010) comme le connexionnisme, les vocables art télématique (Nora et Minc, 1978) ou encore esthétique relationnelle (Bourriaud, 1998) sont autant de termes apparus depuis les années 1980 pour décrire les « réseaux » qui se tissent et se déploient autour d'une proposition artistique et surtout grâce à son œuvre. Le point commun de ces formes d'art en réseau est de regrouper une collectivité, voire même, selon l'impact visé, de créer une communauté particulière, par le biais d'une expérience unique partagée ou d'un événement spécial initié par la proposition artistique. L'art réseau recherche le moment privilégié, et s'il s'intéresse au banal, c'est pour le rendre extraordinaire.

Il serait avisé ici de faire une distinction entre les concepts de collectivité et de communauté. La collectivité partage un espace : dans le cas qui nous intéresse, elle partage un site Web, sans avoir nécessairement de liens préalables et de points communs, alors que la communauté partage des intérêts, des pensées, un code, des références, un mode de vie.

Un autre concept intéressant pour définir les dimensions publique, sociale et interactive de l'art hypermédia-tique est le concept de socialité numérique proposé par Fourmentraux, cette socialité numérique se définit par les actions collectives et les objets qu'elle génère, les objets repris et transformés par la collectivité et qui deviennent, à leur tour, transformateurs pour l'ensemble des participants (Fourmentraux, 2005, p. 189). Ajoutons que même si Fourmentraux n'aborde pas cette question, la socialité du réseau Web implique, comme toute mise en commun, une dimension émotive et génère des affects relatifs à la relation et au partage.

Pour distinguer un peu plus au sein de ce champ de pratiques collaboratives, participatives et interactives, nous pourrions ajouter que l'art relationnel propose le partage de modes « d'être ensemble », au cours d'un moment et d'un lieu uniques alors que l'œuvre réseau hypermédiatique propose pour sa part le partage d'expériences qui seront livrées principalement par l'échange de textes, d'images ou de sons. Il serait important de rappeler enfin que l'idée de réseau est intimement liée à celle d'interactivité, laquelle trouvera dans l'épistolaire une de ses modalités principales (voir rubriques **Épistolaire** et **Interactivité**).

Publique, émotive, la socialité numérique est aussi engagée, elle revendique et défend diverses positions, certaines relevant ouvertement de l'activisme. Dans ce dernier cas, les modes « d'être ensemble » sont complétés par des modes de « faire ensemble ». Car l'art hypermédiatique demeurera toujours un art de l'action, un art performatif, qui fait quelque chose en plus de dire quelque chose et qui mesure ainsi son impact par une transformation dans le monde tangible, dans ses représentations ou encore dans les affects qu'il génère.

Le forum hypermoderne

Si on porte attention aux modalités du Web, on se rend aisément compte qu'il est difficile de trouver meilleure incarnation hypermoderne du forum antique, place des assemblées publiques (agora) dédiée aux échanges et au commerce ! Or, il y aurait lieu ici de chercher à comprendre les motivations derrière cette volonté collective d'échanges, motivations qui impliqueraient autant un désir d'adhésion à un groupe, permettant de fixer en partie une identité éclatée par la perte de divers

repères identitaires collectifs, que la revendication d'une autonomie de la subjectivité, un nœud complexe que ce bref exposé ne pourra qu'en partie suggérer. Nous l'avons vu en ouverture de cette rubrique, le réseau Web s'érige sur une position paradoxale qui fera osciller sans cesse l'expérience de l'internaute vers un des pôles en tension, entre subjectivité et collectivité, autonomie et adhésion, voix individuelle et voix chorale, pour que le sujet puisse tracer ou inscrire son passage.

Ainsi, plusieurs pratiques artistiques s'inspirent du concept de forum qu'elles génèrent ou représentent. Certaines œuvres opèreront une véritable tribune alors que d'autres en illustreront plus simplement les figures, les instruments et ou modalités. J'en présente ici quelques exemples.

Dans l'univers de l'art, les pratiques de détournements ironiques et critiques sont courantes, car l'art Web vise souvent à faire voir le Web autrement. Le site **Stupid Forum** de Miltos Manetas (2003) est un exemple éloquent de la vacuité de certains forums où le geste d'inscrire une « parole » sera plus important que le contenu évoqué par cette dernière, laquelle se trouvera effacée, reprise, détournée par les actions suivantes menées par la collectivité qui fréquente le site. Sur *Stupid Forum*, aucune censure, on y écrit ce qu'on veut, on peut effacer la parole des autres, jusqu'à ce qu'un autre fasse de même pour nos mots laissés dans les neuf boîtes de texte de l'interface minimaliste que propose l'œuvre. C'est l'acte d'écrire, d'échanger qui prime ainsi plutôt que le contenu de la discussion, vidée par l'aléatoire des fréquentations où les mots de chacun sont laissés au bon vouloir des autres, dépourvus d'une subjectivité et devenus ainsi « insignifiants ».

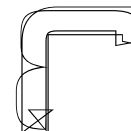
Twitter Battle d'Albertine Meunier, Jérôme Alexandre, Jérôme et Cornelius Reed (2009) pour sa part pointe la propagande derrière les échanges à effet de direct du discours de certains élus, dans ce cas précis ceux de Nathalie Kosciusko-Morizet, secrétaire d'État chargée de la Prospective et du Développement de l'économie numérique pour le gouvernement de Nicolas Sarkozy. Au sein de ce jeu ironique de représentation et participation, l'internaute risque de perdre un moment son point de vue distancé de spectateur pour se faire happer par le contenu politique des échanges. L'illustration ici est efficace, la finalité principale de ce combat de gazouillis n'étant-elle pas au fond de manipuler l'opinion publique par de petites phrases incisives. Ces deux exemples travaillent dans une perspective conceptuelle en reprenant et en illustrant les outils du Web 2.0. Les deux exemples suivants s'appuient sur un idéal de communauté, que ce soit dans la cohabitation harmonieuse de diverses cultures ou encore dans le partage de valeurs humanistes.

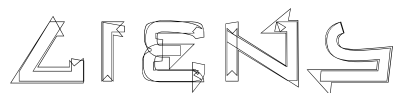
Le site **Qui nous sommes/Who We Are** réalisé par Turbulent Kngfu à l'Office National du Film du Canada en 2007, opère un véritable forum, ne se contentant pas de dresser un portrait externe et distancé du multiculturalisme, mais s'appuyant sur les témoignages des internautes qui l'alimentent. La mosaïque culturelle est révélée par une mosaïque spatiale, laquelle donnera accès à de courtes vidéos réalisées par les participants des diverses communautés constituant la population canadienne.

Enfin, **Chrysalide humaine** (2008) de Jeanne Landry-Belleau s'appuie sur une métaphore organique pour illustrer les potentialités d'échanges propres au réseau. Son œuvre explore les fondements du Web participatif et n'existera que par l'anima-

tion que l'internaute en fera et par le témoignage qu'il choisira d'y déposer. Le site se propose comme tribune de réflexion sur ce que l'artiste désigne comme des valeurs humanistes partagées par la collectivité. L'œuvre appelle la participation, invite à l'écriture et au partage des idées, écriture à plusieurs voix qui témoigne de la diversité de la collectivité qui l'anime.

En conclusion, reprenons brièvement les éléments qui définissent la socialité du réseau et qui en garantissent la viabilité. Une visée de contact qui propose de sortir de son individualité pour aller à la rencontre de l'autre ou des autres sous le mode du partage. À ce désir de contact s'ajoute un désir de participation à une tribune collective et une volonté de transformation, l'intérêt pour l'internaute n'étant plus dans l'œuvre donnée, terminée, dont il admirera la maîtrise et la perfection, mais dans son observation participante, observer une œuvre en transformation tout en étant agent de cette transformation. Enfin, un idéal de faire ensemble, un idéal de la communauté qui se tisse par ses actions collectives. En ce sens, les motivations propres à l'art réseau sont voisines de celles de l'interactivité, condition intrinsèque de l'ouverture contributive à la base de cet idéal du réseau. L'expérience esthétique se déploie dans ce partage et à travers les discours qui forgent les identités collectives.





[Qui nous sommes/ Who We are]

Turbulent Kngfu

[Chrysalide humaine]

Jeanne Landry-Belleau

[Stupid Forum]

Miltos Manetas

[Twitter Battle]

Albertine Meunier, Jérôme Alexandre,
Jérôme Reed et Cornelius Reed

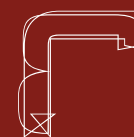
Bourriaud, N. (1998). *Esthétique relationnelle*,
Paris, Les Presses du Réel.

Fourmentraux, J.P. (2005). *Art et internet.
Les nouvelles figures de la création*,
Paris, CNRS.

Nora, S. et A. Minc (1978).
L'informatisation de la société,
Paris, La Documentation française.

Salter, C. (2010). *Entangled. Technology and
the Transformation of Performance*,
Cambridge, The MIT Press.

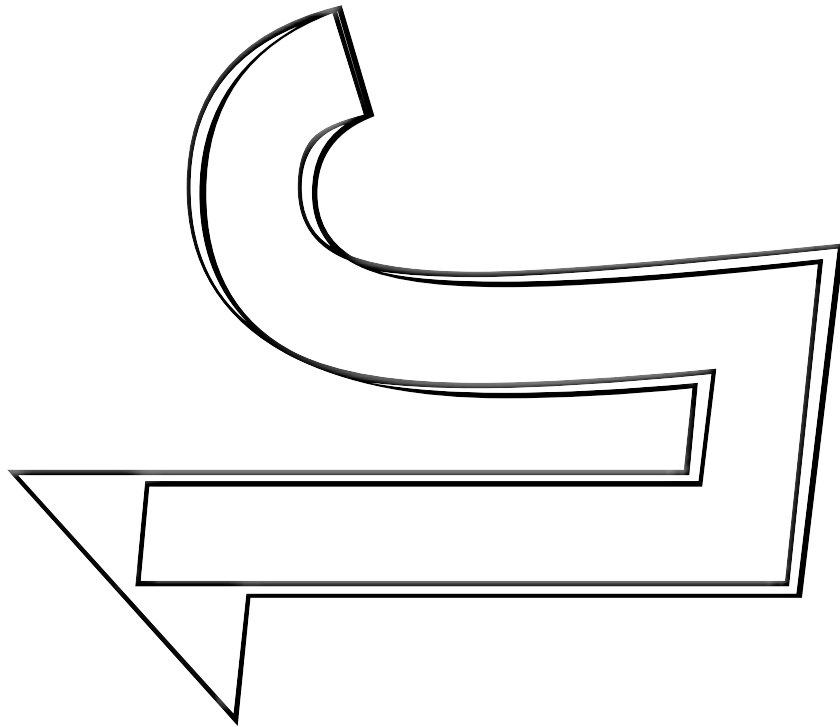
Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We
Expect More from Technology and Less from
Each Other*, New-York, Basic Books.



REFERENCES

SENSORIALITÉS

AU-DELÀ DU VISUEL :
SON, KINESTHÉSIE, TACTILITÉ



Art visuel et art de l'écriture, l'art hypermédiatique sollicite bien entendu la vision. Mais il n'est pas que visuel, car il cherche à établir une relation à la fois intellectuelle et polysensorielle avec le spectateur. Comme une diversité de langages est mise à contribution dans la plupart des créations (des textes, images fixes ou animées, sons), nous y retrouvons donc une plasticité hétérogène sollicitant de multiples sensorialités complémentaires. La dimension sonore y est, par exemple, très présente. La tactilité et la kinesthésie, qu'on n'associe pas d'emblée à Internet, sont également mises à contribution au sein de la création hypermédiatique, loin d'être laissées pour compte dans cet univers qu'on aurait tort de considérer simplement comme un lieu de la vision.



LA RELATION À L'ŒUVRE HYPERMÉDIATIQUE N'EST PAS CELLE ET NE SERA JAMAIS CELLE DE NOTRE RELATION AU MONDE.

DYNAMIQUE, LA CRÉATION
HYPERMÉDIATIQUE EST AUSSI
MOUVEMENT ET ANIMATION,
ÇA BOUGE, ON Y BOUGE,
ON LA BOUGE.

Cette rubrique veut mettre à jour la part de cette sensorialité plurielle qui va au-delà du visuel, tout aussi déterminant que soit le rôle du regard dans notre rapport à l'art et à la lecture. Loin de moi l'idée d'en nier l'importance. Cela dit, j'ai choisi ici des œuvres qui font appel à un autre « sensible » ou à un « sensible complémentaire » par un travail du corps en action, une épaisseur du corps, qui se trouve sollicité et qui s'agit au contact des propositions artistiques. Que ce soit par la représentation d'une figure corporelle qui interpelle notre propre corporalité ou par des sollicitations directes du corps percevant, le dispositif hypermédiatique ne force aucunement l'internaute à faire abstraction de sa condition charnelle. Bien entendu, des limites perceptives demeurent et demeureront, là n'est pas l'enjeu de la réflexion proposée ici. La relation à l'œuvre hypermédiatique n'est pas celle et ne sera jamais celle de notre relation au monde. Il serait naïf d'ignorer la forte médiation générée par le dispositif. Je souhaite simplement attirer l'attention sur le travail du son, de la tactilité et du kinesthésique dans quelques pratiques artistiques.

L'enveloppe sonore

Hearing Loss (2000) de Brad Todd s'inscrit dans le courant de l'art sonore et propose une expérience sensorielle principalement basée sur l'audition et la capacité de l'écoute sélective. L'internaute navigue au sein du site à travers l'interface, l'image très explicite d'une oreille, sur laquelle différents points sont indiqués, reprenant l'idée de l'acuponcture où chaque point précis correspondrait à une partie du corps. Un peu à la manière d'un portrait sonore, l'œuvre propose de découvrir un univers impressionniste, très peu descriptif, où chaque point indiqué correspond à un son, souvent furtif et d'origines diverses (organique, mécanique, technologique, instrumentale). S'il utilise la petite baguette destinée à cet effet, l'internaute verra surgir de courtes séquences vidéo. Les images sont toutes aussi furtives que les sons, elles ne sont pas du tout organisées dans une logique de causalité, mais présentées dans une perspective synesthésique. Elles sont davantage évocatrices qu'illustratives. Lorsque l'internaute promène son

curseur sur l'oreille, il devient un peu chef d'orchestre du dispositif, dirigeant les sons et les quelques images de cet univers énigmatique au sein duquel toute précipitation mènera à une cacophonie, à une saturation empêchant la diversité et le potentiel de l'écoute. Ainsi, tout mouvement précipité, toute action rapide menace l'audition et peut entraîner diverses dysfonctions ou même la perte des capacités auditives à laquelle renvoie le titre de l'œuvre. Il faut prendre le temps de s'y déplacer lentement pour apprécier la teneur de la proposition, recommencer la navigation quand le chaos s'installe, découvrir lentement, en ciblant l'attention – un peu à l'image de l'écoute délibérée ou écoute orientée portée vers l'autre. C'est une tout autre rumeur du Web qui est donnée à entendre, celle où les paroles et les textes s'effacent pour permettre à chacun, à travers la communion de l'expérience sensible, de parcourir et de retrouver des évocations ou souvenirs de sa mémoire auditive.

Une tactilité à découvrir

Appel ouvert à la sensualité, **Les rapprochements** (2006) de Rachel Echenberg sollicite l'impression de proximité par le toucher. Plusieurs œuvres Web proposent en effet une interaction avec un personnage par le biais de l'interface de la souris : il faut glisser, cliquer pour faire bouger ou animer le dispositif. Parfois, les gestes sont métaphoriques (on pense à l'injonction du site **Mouchette** nous invitant à placer notre langue sur l'écran pour « goûter » à la sienne), d'autres fois l'effet d'intimité avec le personnage est directement tributaire des actions tactiles de l'internaute, une action contrainte et timide, comme dans **Adam's CAM** par exemple, ou de manière plus sophistiquée et complexe comme dans les jeux en ligne. L'interaction avec le matériel informatique est principalement tactile

et motrice : il faut toucher, glisser, cliquer pour effectuer une série de commandes. Je privilégie toutefois ici l'examen des modalités du toucher à travers les évocations sensibles et affects sensoriels que suscitent certaines œuvres, notamment celle de Rachel Echenberg.

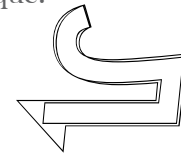
Revenons donc à notre exemple principal, *Les rapprochements*. Bien qu'elle soit présentée ici sous la rubrique de la tactilité, cette œuvre, comme celle de Horvath, sollicite une polysensorialité : images, sons et mouvements. Dès l'ouverture, un corps en relief se meut, caché sous les draps. Une fois le corps révélé et dessiné, l'internaute peut cliquer sur les différentes parties de ce corps devenu schéma. Une séquence vidéo s'anime alors, une main se tend à travers la fenêtre de l'écran devenu frontière transparente d'une séparation physique toute rhétorique; elle pianote, cherchant le contact, la paume caresse la vitre et l'internaute peut orienter la séquence en faisant glisser le curseur de sa souris pour guider les gestes de la main tendue. S'il clique avec la souris plutôt que de glisser le curseur, la séquence se termine de manière violente, la main frappe brutalement dans l'écran représenté et la fenêtre se brise. Dans une autre séquence, des pieds sautent sur le sol, appuyant avec insistance sur ce dernier, le bruit ambiant amplifiant l'effet du saut. Encore ici, le clic entraîne une fin brutale, la chute violente du personnage. D'autres séquences sont plus intimistes – des soupirs, gémissements, respirations, petits rires et toux. Tout ceci au profit d'une interaction incomplète avec le corps morcelé du ou des personnages représentés, jouant de l'illusion de proximité, de l'effet de présence et de la mise à distance propre à l'écran. L'autre représenté demeure prisonnier, de « l'autre côté de l'écran », proposant une communion impossible. Les rapprochements sont interrompus, une leçon sur les mirages du réseau où toute médiation est mise à distance.

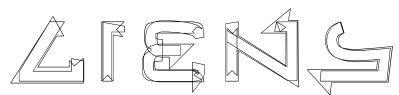
Autre exemple d'invitation au toucher, Pleasetouchme.com (2005) de Rafaël Rozendaal est plus explicite et d'une simplicité déroutante. Il y a très peu à faire au sein de cette œuvre, il faut simplement replier les doigts de la main ouverte et offerte à l'écran, lesquels se redresseront un à un avec une régularité irritante, peu importe l'insistance de l'internaute condamné à un effort infini, rappelant celui du rocher de Sisyphe. Au-delà de sa dimension ludique, *Pleasetouchme.com* expose ainsi, malgré son titre invitant, les limites de l'art et une certaine vacuité dans notre relation à l'écran.

Le mouvement intrinsèque à l'hypermédia

Dynamique, la création hypermédiatique est aussi mouvement et animation. Ça bouge, on y bouge, on la bouge. La fixité est tout simplement antinomique au Web. L'éventail des œuvres dynamiques est très vaste, des animations minimalistes aux dispositifs sophistiqués. Je présente en terminant un exemple qui joue sur les saturations du mouvement et sur les seuils de lisibilité et d'intelligibilité. J'ai eu l'occasion à quelques reprises de le dire, la saturation génère quelquefois l'aveuglement. L'œuvre de Gregory Fabre *Oblique(/)* (2011) s'inscrit dans cette tendance en exploitant l'effet optique et stroboscopique du graphisme animé, auquel un son insistant et répétitif est associé, faisant croître le stress et la tension au cours d'un exercice de lecture extrêmement dynamique. Contrairement aux slogans publicitaires ou autres segments de textes destinés à l'espace public qui visent clarté et monosémie du message, les courtes phrases du site, missives ou aphorismes, selon le point de vue du récepteur, se livrent par bribes mouvantes qu'il faut tenter de saisir. Le contenu sémantique nous échappe en partie, les textes étant tirés de leur contexte, et les phrases résisteront à tout jeu de

chasse qui cherchera à les capter. L'œuvre entraîne une fatigue de lecture et demeure, en ce sens, assez fidèle à l'esthétique du **flux** par laquelle elle pourrait également être comprise. En arrière-plan du texte, des silhouettes stylisées semblent courir, amplifiant l'effet de précipitation qui émane de l'œuvre. Le lecteur, prisonnier à son tour de ce jeu chaotique du mouvement, pourra toujours circuler d'une séquence animée à une autre, enchaînées de manière aléatoire. C'est l'impression de mouvement, l'effet dynamique qui prime ici, un mouvement de lecture en partie libéré de son contenu sémantique.





[Les rapprochements]

Rachel Echenberg

[Oblique(/)]

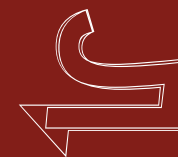
Gregory Fabre

[Pleasetouchme.com]

Rafaël Rozendaal

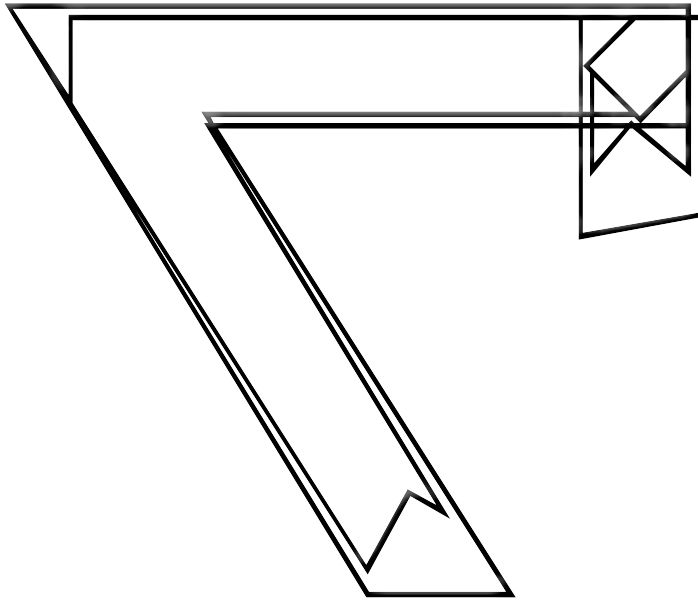
[Hearing Loss]

Brad Todd



TÉMOIGNAGE

LA VOIX INTÉRIEURE DE L'EXPÉRIENCE



Comme toute plateforme de création, l'hypermédia est une tribune privilégiée pour l'expression des enjeux liés aux identités individuelles et sociales. Il véhicule des voix et des histoires, biographiques et collectives, fantaisistes ou réalistes. Les artistes proposent à l'internaute de petits récits du quotidien qui se déclinent sous des formes diverses : témoignages, confessions, mythographies personnelles.

LE TÉMOIGNAGE EST DOUBLE DANS SON CONTENU ET DANS LA RELATION À L'AUTRE QU'IL ÉTABLIT.



LE TÉMOIGNAGE FAIT PARTIE
D'UNE STRUCTURE GLOBALE
QUI IMPLIQUE L'EXPÉRIENCE,
LA MÉMOIRE ET LA PAROLE.

Le témoignage fait partie d'une structure globale qui implique l'expérience, la mémoire et la parole. Au même titre que le **document** et le documentaire, il porte une certaine valeur de véridicité qui le distingue de la fiction. Il s'appuie sur une réalité antérieure (Ricoeur, 2000) dont il constitue la trace. Ce n'est pas tant comme preuve ou dans sa relation à la vérité que le témoignage m'intéresse ici, mais plutôt comme générateur d'affects, fonction que l'art permet d'exacerber.

Le témoignage et la forme confessionnelle sont reconnus pour leur valeur cathartique. Ils portent ainsi souvent la parole de la violence, de la maladie ou du trauma. Exutoire pour la douleur physique, psychologique et émotive, le témoignage livre une vision à la première personne d'une situation particulière, souvent difficile mais pourtant racontée, à laquelle l'internaute s'identifie en partie. Car l'efficacité du témoignage repose principalement sur une présomption de vérité, un effet de vérité, et

ce, malgré le fait que tout examen critique sommaire conduira à y reconnaître inévitablement quelques stratégies de mise en fiction.

Instance énonciative à la première personne du singulier, forme assertive marquée, adresse directe à la caméra, cadrage en gros plan, montage transparent et récit autobiographique ou autofictionnel sont les éléments qui composent la forme confessionnelle en art médiatique. Cette stratégie de représentation dépouillée et directe favorise la contagion passionnelle qui est l'un des principaux enjeux du témoignage. Sa portée affective s'établit à partir de la représentation par la parole d'une expérience souvent difficile, parole liée au drame vécu de l'intérieur, et non à partir de la monstration de l'événement traumatique lui-même, ce qu'a saisi de manière magistrale Claude Lanzman dans son œuvre *Shoah* (1985).

Le témoignage c'est la parole en acte, une parole performative qui installera par son action un état de fait où le pouvoir de transformation prime sur l'adéquation à la réalité (Austin, 1961). Cette parole témoigne d'une subjectivité charnelle et intellectuelle : elle a un visage, un corps, une vie, elle est portée par une voix.

La portée cathartique de l'oralité

L'œuvre *Face to Face, Stories from the Aftermath of Infamy* (2001) de Rob Mikuriya illustre parfaitement ce phénomène¹, mettant à profit la portée cathartique de l'oralité. Réalisé à la suite des attentats contre le World Trade Center en 2001, le site *Face to Face* propose une confrontation polyphonique entre deux événements traumatiques de l'histoire contemporaine américaine : l'attaque de l'armée japonaise sur Pearl Harbor, le 7 décembre 1941, et les attentats du 11 septembre 2001. *Face to Face* raconte la douleur et l'inquiétude de gens pourtant ordinaires et représente ces événements à travers le témoignage d'Américains d'origines japonaise et arabe qui décrivent leur quotidien en Amérique, un quotidien vécu avec le « visage de l'ennemi ». La partie principale de l'œuvre, intitulée *Stories*, présente quatre fenêtres que l'internaute peut animer à son gré. Dans ces fenêtres se trouvent des portraits en gros plan de gens qui racontent, tour à tour, leur vision de ces deux tragédies, mais qui parlent surtout de leur expérience de la discrimination, du racisme, des préjugés, de la solitude, de la peur dans leur vie quotidienne. L'image idyllique d'une Amérique de l'ouverture et de la mixité sociale et raciale se trouve très

vite effacée au profit d'une Amérique de l'intolérance et de la violence qui ostracise la différence.

Rob Mikuriya a choisi de représenter le « non-lieu du crime » dans la lignée de l'œuvre de Lanzman, de raconter l'abject en mettant en scène ses effets et ses affects portés par les voix de ceux qui vivent le drame de l'intérieur. *Face to Face* raconte l'inquiétude et la douleur, car ce qu'il y a à voir sont des récits et non des images-choc, récits de l'incompréhension devant la montée subite de la haine, récits de la perte, de l'identité scindée et du tiraillement entre l'identité nationale et l'identité culturelle. *Face to Face* représente bien sûr des visages, le titre est clair, mais présente surtout des voix. Ce sont les voix, véhicules de la sensibilité, qui toucheront le spectateur ; elles parlent de leurs drames, de leurs peurs, de leurs révoltes. Elles donnent une incarnation aux images antispectaculaires du site, comme si la simplicité du dispositif donnait au récit une prime de vraisemblance.

On devine de ces voix qu'elles ont une portée cathartique, car raconter permet d'organiser le chaos de sa souffrance. Elles favorisent aussi la contagion passionnelle en créant un effet de proximité. Elles sont uniques par leur couleur, leur tonalité, leur accent, leur sexe ou leur âge, elles donnent une identité, un corps au portrait. Derrière l'image se trouve une individualité, une personnalité, une personne de chair et d'émotions.

L'authenticité de l'expérience racontée frappera le spectateur. La neutralité apparente du point de vue formel et dépouillé du mode confessionnel n'est qu'un leurre. *Face to Face* est tout sauf neutre. On se trouve très vite pris au piège du récit polyphonique, car pour qui acceptera de faire le parcours jusqu'au bout, d'animer toutes les fenêtres pour écouter l'ensemble des

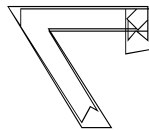
¹ Une première version de cette analyse a été publiée dans le *Dictionnaire de la violence*, PUF, 2011.

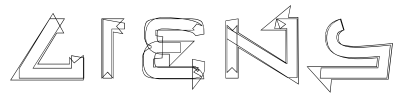
récits, une histoire sensible se déploie par l'épreuve du temps. Ce temps du parcours, long et parfois laborieux dans le sens d'un travail à faire, requiert une persistance de l'écoute centrée sur les récits intimes de la vie quotidienne, les visages en gros plan et les plans fixes. Mais la persistance sera encouragée par cette découverte progressive de l'autre et de son point de vue inédit sur l'histoire, si récente soit-elle.

On a souvent reproché aux œuvres de fiction créées dans la foulée du 11 septembre 2001 d'esthétiser le drame et d'effacer la souffrance individuelle au profit de représentations spectaculaires. *Face to Face* opère complètement à l'inverse en réintroduisant, par la voix, une subjectivité et une responsabilité dans un portrait objectif, parce que devenu très vite un mythe.

Le témoignage, un lieu intersubjectif

Ce bref exposé rappelle surtout que le témoignage, dans sa frontalité, est engagement. Engagement du narrateur, duquel il est proprement indissociable, sa portée cathartique tenant à la sincérité du discours. Quelqu'un se raconte pour créer un lien avec le spectateur qui cherchera à son tour à éprouver une expérience – car tout l'intérêt du témoignage tient, je le rappelle, de la contagion passionnelle. Engagement du lecteur, qui orientera son écoute vers l'autre, réceptif à sa réalité, dans cette relation empathique qui se construit par le travail de l'art. Le témoignage est double dans son contenu et dans la relation à l'autre qu'il établit. Il raconte des faits et véhicule des émotions et devient ainsi un lieu intersubjectif où des sensibilités s'accordent et s'interpellent.





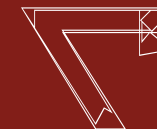
[Face to Face, Stories from the Aftermath of Infamy]

Rob Mikuriya

Austin, J. (1962 et 1991). *Quand dire c'est
faire*, Paris, Seuil, collection Points.

Lalonde, J. (2011). « Internet et art hypermédi-
atique », dans Marzano, M. (dir.), *Dictionnaire
de la violence*, Paris, P.U.F.

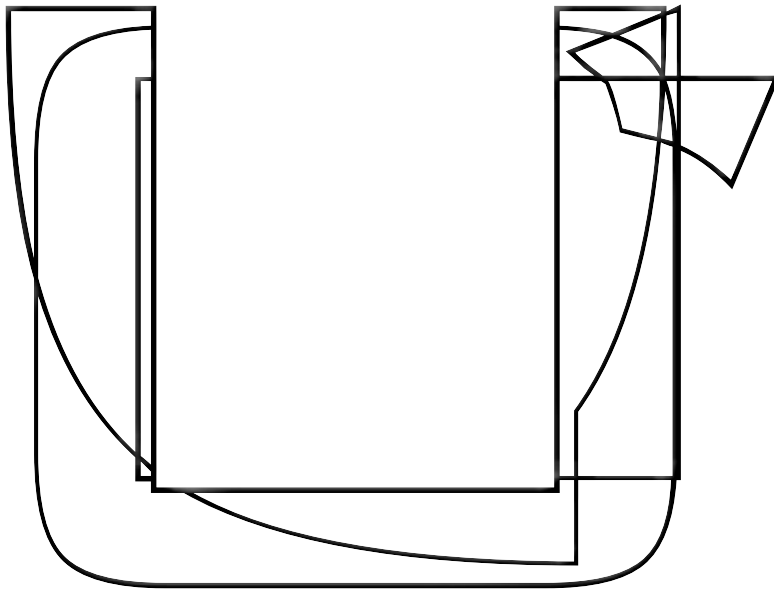
Ricoeur, P. (2000). *La mémoire, l'histoire,
l'oubli*, Paris, Seuil.



REFERENCES

UCHRONIE

LA SYNTHÈSE DE PLUSIEURS TEMPORALITÉS



La notion d'uchronie ne sera pas comprise ici dans le sens que lui ont donné les théories de la science-fiction, mais plutôt dans la perspective des écrits pionniers d'Edmond Couchot (1998, 2007), lequel parle d'uchronie pour désigner la synthèse de plusieurs temporalités propre à la création numérique, en particulier en regard des environnements de réalité dite augmentée (ou réalité virtuelle). Comme l'affirme l'auteur, la plupart des dispositifs numériques interactifs peuvent être considérés comme des simulateurs de temps uchronique, qu'il s'agisse de jeu électronique, de téléphonie mobile multifonction, de cartographie GPS ou de toute autre interface de navigation numérique.

LE TEMPS UCHRONIQUE ENGENDRE UN PRÉSENT SUBJECTIF PARTICULIER, UN “HORS-TEMPS”.



LES ARTISTES SAVENT BIEN
RÉVÉLER PAR LEURS ŒUVRES
LES CHOSES CACHÉES,
VOIRE INVISIBLES.

En effet, le mode dialogique « mécanique » relatif aux interactions endogène (dialogue entre les différentes composantes du dispositif numérique) et exogène (relation entre la perception humaine et la création numérique) entraînerait une révision de notre conception du temps, laquelle serait davantage liée à un « chronos » distinctif, écrit l'auteur (1998, p. 141), un chronos ou temps de synthèse qui résulte des multiples opérations inhérentes au produit virtuel (différent de la genèse analogique), lequel s'autonomisera par rapport à une temporalité convenue ou factuelle. Le temps numérique, explique Couchot, est une simulation qui ne renvoie plus aux conventions universelles du temps : « Le temps de synthèse est un temps ouvert, sans orientation particulière, sans fin ni début (comme le film photographique ou la modulation scandée de la vidéo) un temps qui s'auto-engendre, se réinitialise au gré du regardeur, selon les lois imaginées par l'auteur. C'est un temps uchronique » (1998, p. 141).

Ce temps uchronique engendre donc un présent subjectif particulier, un « hors-temps » (2007, p. 208) qui ne suit pas un passé dont il témoigne et qui ne se répètera pas non plus dans un avenir qui le suit. Uchronie, donc d'un présent éternel, ou encore selon Couchot, de multiples présents originaires, des présents probables, qui s'actualisent par l'intermédiaire du dispositif. C'est en ce sens que le temps numérique n'est pas un temps de représentation de ce qui a nécessairement préexisté au spectacle, mais un temps de présentation de ce qui se déploie devant nous par l'activité de la machine. Et ce temps de la machine rejoindra toujours le temps existentiel du perceuteur dans l'expérience de l'œuvre.

Je réfère donc ici à ce principe de temps uchronique, synthèse de différentes temporalités, parmi lesquelles se trouve aussi la temporalité perceptive de l'internaute, pour présenter deux œuvres qui en exploitent les potentialités

esthétiques et qui présentent des occasions de vivre le temps de manière différente, la temporalité subjective de l'internaute étant mesurée à celle uchronique de l'œuvre.

Attardons-nous un instant à une œuvre de Peter Horvath, **Intervals** (2004), dont le titre évoque clairement une relation au temps. Cette œuvre comporte de nombreuses références au monde cinématographique, comme plusieurs des œuvres de l'artiste, et se déploie à travers l'activation de fenêtres présentant de petits films ou séquences animées impressionnistes. Ces petits films évoquent des réminiscences culturelles, des références ou citations que nous avons peine à identifier clairement, et s'animent de manière autonome pour surprendre l'internaute. La force de la création de Peter Horvath est de privilégier la puissance de l'évocation par le flou de l'abstraction plutôt que la clarté descriptive du réalisme et, en ce sens, sa création est un rare exemple de tentative de dépasser une logique réaliste et descriptive qui persiste fortement sur le Web.

Collage, mosaïque, fragments d'images et de sons, l'œuvre construit un temps fuyant et fragmenté, un temps qui échappe à sa saisie dans le récit et qui propose de se concentrer sur les liaisons, les transitions, entre ces divers moments détachés et donnés à vivre dans une sorte de « hors-temps » de l'histoire. On pourra tout de même y reconstruire des microrécits, autour de personnages esquissés par des phrases et énoncés courts et furtifs. La bande sonore est déterminante, elle favorise la confusion entre le temps de l'œuvre et le temps du récit au profit d'un effet sensible général, plutôt qu'un contenu descriptif spécifique.

Le travail hypermédiatique de Horvath interprète avec justesse l'univers du filmique pour l'adapter à la fenêtre numérique par ce rapport particulier à l'image fragmentée et au temps uchronique qu'il implique. Il n'y a pas beaucoup de choses qui y sont racontées, ce sont des évocations et des affects. Nous pourrions ainsi déduire que certaines limites de la représentation par le discours se trouvent atteintes. L'œuvre déjouera ultimement toute parole tentée pour la circonscrire, tant elle est axée sur des expériences polysensorielles particulières.

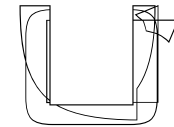
Le temps du présent éternel

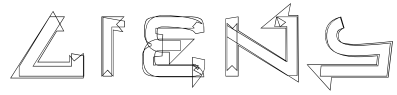
Adam's CAM (2005) de Sebastien Longhman est une autre œuvre qui fait comprendre cette portée du « hors-temps » ou « des temps de présents probables » qui ne demandent qu'à s'actualiser dans l'expérience de l'œuvre. Encore ici, l'évocation du filmique et du vidéographique est importante. À la source de cette œuvre se trouve le point de vue, un concept fondamental pour penser toutes pratiques artistiques. Ce point de vue se trouve incarné par la caméra, laquelle est nommée dans le titre mais invisible comme dispositif, cachée mais pourtant centrale. C'est pourtant par elle que nous pouvons voir la séquence unique de l'œuvre, celle d'une femme allongée que l'on regarde dormir. Plus que jamais ici, ce point de vue s'incarne par le regard que porte le spectateur sur la scène jouée et rejouée en boucle, dans un présent éternel et inépuisable.

Métaphore originelle ou scène primitive, la naissance de l'homme dans la culture biblique, ce regard d'Adam porté par la caméra numérique devient une renaissance de l'image pensée

dans un hors temps. Dans cette absence de repères temporels, il n'y a pas plus de passé que de futur, mais un continu infini, insistant sur le présent affectif du spectateur et sur son temps de réception qui devient alors le temps principal de l'œuvre. Toute l'expérience esthétique se recentre donc sur celui-ci, sur son regard qui se substitue à celui d'Adam alors qu'il explore l'œuvre à travers une interface simple qui lui permet de faire bouger légèrement le personnage, lequel lui échappe en partie, car il ne se tournera jamais de son côté. Qu'il soit témoin ou espion (les deux modes de navigation proposés pour l'accès au site), l'internaute se trouvera face à son propre regard, dans lequel s'affiche en caractères rouges le temps présent de sa réception (Tuesday, 24 may, 2011, 11:51:06, 11:51:07, 11:51:08) égrenant une par une les secondes d'une éternité infinie quoique rendue abstraite par la frontalité du spectacle. Comme une insistance sur le moment présent dans une urgence de voir et dans une violence relative où on ne peut plus raconter de la même manière, le spectateur se trouve alors, rappelle Couchot, « entre deux temporalités antagoniques », oscillant et déchiré « entre le temps uchronique et le temps de l'Histoire » (2007, p. 279).

Les artistes savent bien révéler par leurs œuvres les choses cachées, voire invisibles. Ils peuvent ainsi faire vivre des présents inédits et particuliers, riches en affects et sens, et proposer une réponse aux excès de notre rapport au temps : impatience, précipitation, perte de la notion du temps à cause même de la peur de perdre son temps.





[Intervals]

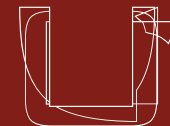
Peter Horvath

[Adam's Cam]

Sebastien Loghman

Couchot, E. (1998). *La technologie dans l'art*,
Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon.

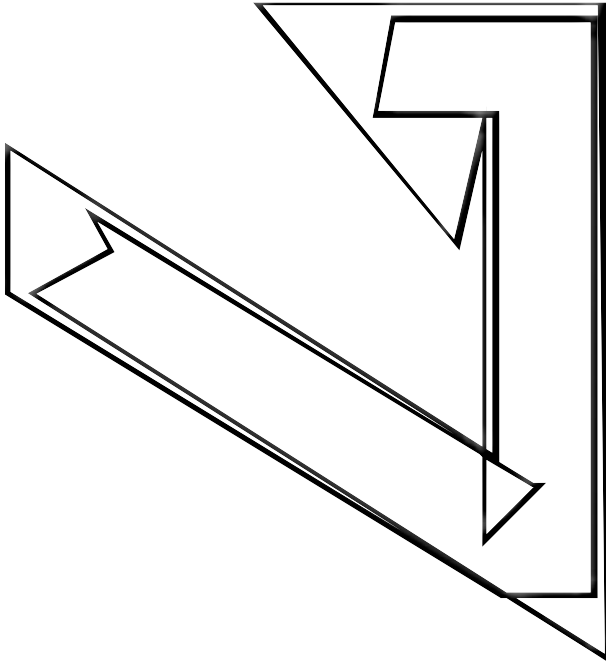
Couchot, E. (2007). *Des images, du temps et
des machines dans l'art et la communication*,
Paris, Éditions Jacqueline Chambon-
Actes Sud.



REFERENCES

VOYEURISME

LA PULSION SCOPIQUE



On se met en scène pour soi et pour autrui : l'intimité et l'extimité sont ainsi les deux segments de la pulsion scopique que sollicitent certaines pratiques sur le Web. Réponse directe à la tentation biographique, le voyeurisme désigne la posture de celui ou celle qui regarde. Car le Web est un lieu de sollicitation infinie, et devant ce foisonnement, les sites déploient des stratégies afin d'attirer et de retenir les internautes. En effet, plusieurs œuvres hypermédiatiques parmi les plus visitées exploitent ouvertement la curiosité libidinale. Leur succès repose principalement sur deux aspects : le contenu à caractère sexuel de la représentation et son mode de diffusion en continu.



UNE DES GRANDES FORCES DES IMAGES MÉDIATIKES EST, NOUS LE SAVONS, LEUR PUISSANCE DÉNOTATIVE.

LE VOYEURISME EST AUSSI
RÉVÉLATEUR QUE
LE NARCISSISME, CAR COMME
CE DERNIER, IL EST AGENT DE
CONSTRUCTION DU SOI.

Dans cet esprit de sollicitation voyeuriste, les *cam personnages*, qui ont par ailleurs fortement inspiré le cinéma et la télévision, travaillent la mise en représentation de leur quotidien auquel l'internaute a un accès direct, hors des contraintes d'un temps de diffusion limité. Bien que la très grande majorité des sites de *cam personnages* soient destinés à des amateurs de pornographie, certains parmi eux en sont plutôt des représentations fictives et parodiques qui provoquent une lecture autre des images. Pionnière de cette mise en représentation de soi, *JenniCam* (Jennifer Ringley) fait maintenant partie de l'histoire (Lalonde, 2004). Son site, mis en activité en 1996 et consulté par des millions d'internautes, a été fermé en décembre 2003. La nudité et les scènes sexuelles y étaient par contre très ponctuelles, ce qui permettait à l'artiste de se distancier des représentations très explicites des sites pornographiques tout en insinuant que tout était toujours possible à tout moment. Pour *JenniCam* comme pour tous les sites de *cam personnages*, c'est davantage la curiosité de regarder ce qui pourrait survenir qui accroche l'internaute. La pulsion scopique, garante de la persis-

tance du regard, maintiendra l'intérêt de l'internaute à travers le temps, jusqu'à son épuisement ou encore jusqu'à ce que l'art vienne modifier les protocoles de lecture.

Déjouer les attentes, une pratique subversive

Quelques artistes, souvent des femmes, utilisent dans une perspective critique les codes conventionnés de la pornographie. Elles sollicitent l'intérêt des internautes tout en déjouant leurs attentes, ne donnant pas à voir ce que l'on cherche ou encore donnant le trop, l'ostentatoire, l'excès qui entraîne la distance. Déjouer les attentes, c'est donner à voir au spectateur l'ensemble de l'univers pornographique, non seulement lui livrer le contenu par un dispositif de représentation transparent. C'est montrer la pornographie et l'hypermédia comme instances de légitimation des stéréotypes sexuels et par conséquent comme instances de contrôle des corps. Pratiques **activistes** et d'infiltration, ces œuvres pointent à juste titre l'aspect paradoxal d'Internet qui combine des éléments contradictoires : accès infini et

contenu normalisé, liberté et censure, reproduction de la doxa et subversion parodique.

Parmi les artistes les plus connues de cette tendance, citons Natacha Merritt et ses **Digital Diaries et Digital Girly** (2000), de même qu'Ana Clara Voog avec son **Anacam** (1997), qui n'hésitent pas à représenter de manière ostentatoire leur propre corps, en insistant fortement sur les attributs sexuels féminins (bouche maquillée, poitrine, vulve). S'inscrivant dans la longue tradition de l'autoportrait, elles se mesurent au monde à travers la caméra numérique et à travers la représentation de leurs activités sexuelles. Pour l'internaute inattentif, ces images de nudité féminine s'ajoutent à celles déjà nombreuses rencontrées sur son parcours. Lorsqu'on leur porte une attention véritable, les images et le texte livrent pourtant une saisissante dimension ludique – célébration de la sexualité active, jeu du plaisir de regarder et d'être regardée, jeu de l'insertion dans la grande histoire de l'art par le biais de citations iconiques et formelles.

À l'antithèse du suggestif, Sunny Crittenden (version hors ligne) propose pour sa part un mélange déstabilisant de genres. Elle est en premier lieu une héroïne de pornographie – on peut la voir sur le site **Camwhores**. Elle est aussi écrivaine, auteure du *Camgirl Manifesto*, référence directe au *Cyborg Manifesto* d'Haraway (1991) et au *Porno manifesto* d'Ovidie (2002), et se revendique comme artiste dilettante. Son site utilise un langage cru jouant des images contradictoires : artiste et intellectuelle, mère de famille, mais aussi putain virtuelle. Une combinaison qui déjouera toute lecture anodine des images et qui générera plutôt malaise et déplaisir.

Comme dernier exemple, citons **Cyber*Babes** (1999) de Lisa Hutton. Le site est principalement composé de courtes phrases et de déclarations sur lesquelles l'internaute doit cliquer pour organiser son parcours. Il doit choisir entre des énoncés qui le mèneront tantôt vers des images de personnages affichant des marqueurs sexuels conventionnés, parfois même combinés (musculature, poitrine opulente et moustache), ou encore vers d'autres sites qui abordent le phénomène de la pornographie sous différents angles (législation, spiritualité, dispositifs de contrôle). Ainsi, l'œuvre « piège » les internautes à la recherche de photographies érotiques, car elle joue sur leur désir pour le confronter en le neutralisant.

Tous ces détournements entraînent une révélation polémique : le véritable sujet de l'œuvre devient la quête de pornographie de l'internaute plutôt que le résultat brut de sa recherche.

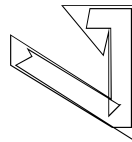
Le voyeurisme comme miroir

Bien entendu, le voyeurisme ne recherche pas uniquement la mise en scène du sexe. Il peut tout autant s'enquérir de l'événement, du spectacle de la violence ou même d'une exposition banale de l'autre. Le voyeurisme est aussi révélateur que le narcissisme, car comme ce dernier, il est agent de construction du soi. Si la **biographie** permet à chacun de raconter son histoire, le voyeurisme permet au sujet de regarder les histoires des autres pour nourrir sa propre imagination (Kaufmann, 2004 ; p. 152) et, par extension, nourrir sa propre vie. Cette pulsion du regard contribue activement au besoin de connaissance, d'identité et de conservation de soi. Ainsi, voyeurisme et

exhibitionnisme contribuent ensemble à déjouer notre vulnérabilité, voire même l'angoisse téléologique liée à notre inéluctable disparition (Bonnet, 1996).

Au sein de ce champ scopique d'un pulsionnel en activité constante, trois formes différentes de plaisir cohabitent (Bonnet, 1981) : plaisir de se voir, plaisir de regarder, plaisir de se montrer. Le voir pulsionnel conduit au voir métaphorique, retour donc à la position narcissique de l'artiste biographe qui met en place ces trois principes dans sa représentation de soi – une position narcissique qui sera vouée à la répétition et que les œuvres exploitent dans une dialectique de la cachette et de l'ostentation, du mystère et de la révélation, souvent par le jeu des dispositifs intégrant la caméra Web, dont Natacha Merrit et *Anacam* présentent des exemples particulièrement éloquents.

Ceci expliquerait en partie pourquoi, dans cette lignée voyeuriste, la plupart des dispositifs Web demeurent fidèles à une représentation la plus vraisemblable possible de l'univers fictionnel, les pratiques de transmission en continu en étant le plus récent modèle. Contrairement aux mythographies fantaisistes jouant de la liberté face à la vraisemblance, les *cam personnages* privilégient l'illusion d'un accès direct au monde. Une des grandes forces des images médiatiques est, nous le savons, leur puissance dénotative; lorsqu'elles sont travaillées dans la tradition réaliste héritée de la peinture renaissante, elles amplifient l'impact narratif de la représentation, engendrant et exploitant leur effet de vérité. C'est dire alors que dans ce miroir médiatique, les fantasmes de l'autre fascinent encore et toujours.



LIENS

[Cyber* Babes]

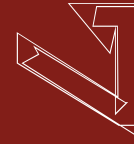
Lisa Hutton

[Digital girly]

Natacha Merritt

[Anacam]

Ana Clara Voog



Bonnet, G. (1996). *La violence du voir*,
Paris, PUF.

Bonnet, G. (1981). *Voir et être vu, Tome 1*,
Paris, PUF.

Harraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs and
Women: The Reinvention of Nature*,
New York, Routledge.

Kaufmann, J.C (2004). *L'invention de soi.
Une théorie de l'identité*, Paris, A. Colin.

Lalonde, J. (2004). *Cabinet web des curiosités*,
Archée cybermensuel.

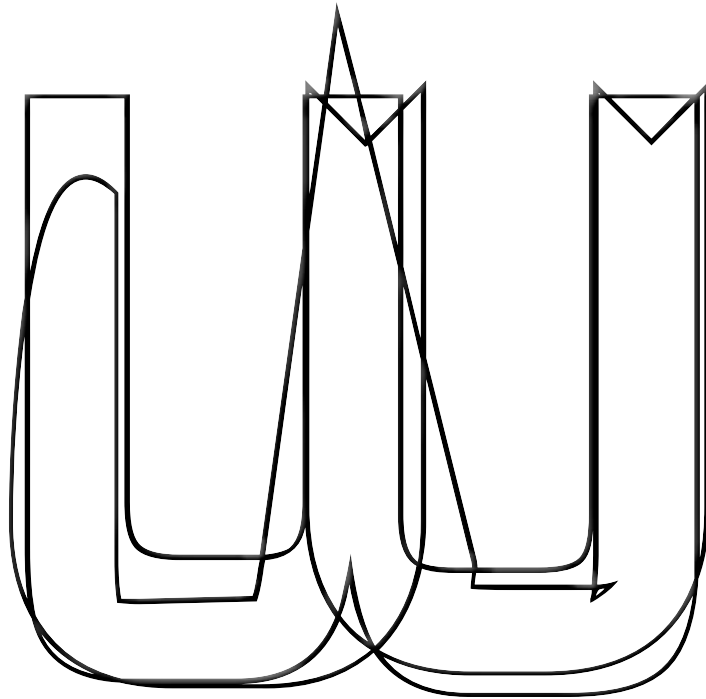
Ovidie, (2002). *Porno manifesto*,
Paris, Flammarion.

Tisseron, S. (2001). *L'intimité surexposée*,
Paris, Ramsay.

REFERENCES

WEB

ŒUVRE MIROIR, AUTORÉFLEXIVITÉ, AUTORÉFÉRENTIALITÉ



Tout comme la notion de citation, la question de l'autoréflexivité de même que celle d'autoréférentialité ne sont pas inédites dans le monde de l'art et préexistent à leur théorisation par la critique, notamment dans la perspective formaliste proposée par Greenberg (1965). Une fois compris ce principe général de l'œuvre qui renvoie à son propre dispositif, qui se présente comme miroir de ses modes de production et qui place au centre de son propos ses qualités « essentielles », voyons comment se joue cette perspective autoréflexive et autoréférentielle dans l'art hypermédiatique.

UN RÉFLEXE NORMAL
DE TOUTE NOUVELLE
DISCIPLINE ARTISTIQUE
EST DE RÉCLAMER HAUT
ET FORT LES SPÉCIFICITÉS
QUI LA DISTINGUENT DES
AUTRES PRATIQUES.



INSCRIRE UNE HIÉRARCHIE
PERSONNALISÉE AU SEIN DU
WEB EST UNE TÂCHE INFINIE.

Un réflexe normal de toute « nouvelle » discipline artistique, quand elle naît d'une technique, d'une technologie ou d'un support inédits, est de réclamer haut et fort les spécificités qui la distinguent des autres pratiques, pour démontrer ce qui lui est essentiel. Rappeler, par exemple, pourquoi la photographie n'était pas de la peinture, la vidéo n'était pas du cinéma ni de la télévision et dire comment le numérique se distingue de l'analogique. Cette vision polarisée, de la position en opposition, aura tendance à s'estomper au fur et à mesure où cette nouvelle discipline établira sa place au sein du monde de l'art.

L'art hypermédiatique n'a pas échappé à la tendance, mettant au centre de son propos ce qui le caractérise, c'est-à-dire le réseau, l'ouverture contributive et la dimension performative. Au sein de cette tendance, le langage propre au numérique et à l'informatique est devenu un puissant moteur de création.

Revendiquer le statut d'artiste Web

Pour la Biennale de Venise de 2003, le collectif Area3 met en ligne dans la revue *Gluebalize*, un amusant film hypermédiatique **I'm a net artist** qui se présente comme une autoréflexivité complète du Web et de ses agents. Toutes les composantes de l'hypermédia y figurent, des spécificités mathématiques du langage, en passant par le statut de l'artiste hypermédiatique jusqu'à son intégration dans le monde de l'art. Efficace et percutant, le site présente un constat teinté d'humour sur l'art Web. Le principe d'affirmation de soi et d'autodésignation dans le contexte de l'art, par la répétition et de la réitération, devient la trame sonore de la chanson dont nous résumons ici quelques citations :

« I'm a net artist, I'm a net artist look at me, I'm in every colored pixel of your little screen. The mouse manipulation is a different contemplation. Mathematics' guiding the electron colaboration. Computer A to computer B, computer A to computer C, do you call it art, if I send you ascii poetry? ».

Le collectif réussit ce pari d'une leçon condensée sur les enjeux de l'art hypermédiatique en trois minutes, et ce, même si les icônes représentées semblent un peu désuètes aujourd'hui, car typiques d'une esthétiques plus *low-tech* caractéristique d'une période ciblée du Web. Notons l'audace ironique des propos, en pleine période de revendication du statut de l'art hypermédiatique, et en ce sens le contexte de la Biennale de Venise est loin d'être innocent. Le site témoigne d'une autodérision et d'une distance critique des plus visionnaires qui méritent grandement d'être relevées.

Dans le même esprit, **Artist's Statement No. 45,730,944: The Perfect Artistic Web Site**, produit en 2001 par Young-Hae Chang Heavy Industries se revendique à la fois comme œuvre et comme manifeste. Comme les autres projets du collectif, le site présente du texte animé en flash accompagné d'une trame sonore jazz. Un flux continu de texte défile devant l'internaute sans que ce dernier ne puisse interagir, se contentant de lire les mots et les phrases ponctués de manière rapide et irrégulière, dans une facture esthétique, encore ici un peu datée, précédant l'actuel Web 2.0. Pour le duo YHCHI, cette absence d'interactivité exogène forme la ligne directrice de leur processus créatif. Le texte décrit, encore ici avec humour et ironie, les enjeux relatifs à la création Web :

« I've been thinking / about it now / for at least the last / few minutes: / the newest multimediu[m]: / the Web. / The biggest art space: / the Web. / The greatest chance / to say something / or to make something / dumb. / Or, better, yet, / boring. / Breath-takingly boring. / Deathly boring: / art. / Yes, upload for a long time, / for a long time, / for the time it takes / to watch day / turn into night / a fat, juicy / file of Web art. / Waiting for reply... / still waiting... / and while waiting, / isn't this the perfect moment / to reflect on / life / and death / and even more important things ».

Au cours de cette lecture, on glissera peu à peu vers un commentaire à double sens, hautement critique face aux ambitions militaires et politiques de la Corée du Nord. Ce qui, encore une fois, est typique de la production du collectif, pour YHCHI, tout discours, même celui autoréflexif sur le Web, demeurera polémique.

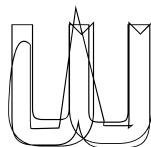
La boîte à outils qui se rebelle

Pomme.alt.escape.com (2010), de Frédérique Laliberté, est un *ready-made* de l'interface web, repris et détourné à des fins critiques. L'internaute s'y retrouve comme sur le bureau d'un ordinateur étranger et devient, ainsi que le mentionne l'artiste, l'occupant et l'occupé d'un environnement virtuel qui n'est pas le sien et face auquel il perdra ses repères. Récipiendaire du prix de L@ch@mbrebl@nche en 2010-2011, cette œuvre est à la fois déroutante et efficace, un paradoxe intéressant, s'offrant comme miroir inversé du Web et de son environnement informatique au sein duquel on ne navigue plus comme on y est habitué, mais qui devient au contraire un environnement qui nous conduit de manière imprévisible au sein des composantes visuelles décontextualisées. On y reconnaît les conventions et principales interfaces du langage informatique, lesquelles demeurent des symboles comme autant de *ready-made* affranchis de leur devoir de fonctionnalité ou encore empruntant des attitudes anthropomorphiques (l'icône Finder qui saigne du nez) ou propres aux objets du monde tangible. Parsemé d'embûches, le chemin de cette exploration est rempli de découvertes amusantes et de petits rappels terre-à-terre, par exemple quand le dispositif répond, suite à une commande banale du type « Go Back » ou « Go Forward », « désolé ceci ne se peut pas », l'internaute condamné au

présent éternel, **uchronique** de la page Web. Tout devient sujet à de percutants commentaires, philosophiques ou autoréflexifs, il vaut amplement la peine de parcourir chacune des sections, lesquelles rendent opaques les gestes naturalisés par la machine. Je vous laisse deviner ce que réserve la section « Aide ».

Le contenu comme matériau

Mon dernier exemple illustre que le contenu même du Web peut aussi être utilisé dans un esprit d'autoréflexivité critique. Dans **Entrepile**|**Passer un bon coup de Data** (2009) l'ambition de l'artiste Hugo Nadeau est à la fois grandiose et déroutante, celle de rassembler dans son site « un grand n'importe tout de contenus choisis », contenus qu'il puise à la fois dans le cyberspace macro (à l'aide de moteurs de recherche de textes et d'images), mais également dans le micro espace de ses productions artistiques personnelles (artiste confronté à l'immensité du réseau). Nadeau joue ici de la confusion des origines de ces contenus divers présentés à une même échelle, mais pour lesquels les choix éditoriaux qu'il opère donneront une nouvelle valeur aux contenus repérés. Inscrire une hiérarchie personnalisée au sein du Web est une tâche infinie et dans cet esprit, le site se trouve condamné à un perpétuel état d'entretien et de construction, ce que rappelle de manière amusante la première fenêtre déroulante du site. Pour accéder à ce contenu, l'internaute devra déjouer les pièges du dispositif qui insistent, dans une réduplication spéculaire de formats, sur les aléas de certains dispositifs. Une mine à creuser même si la machine nous résiste.



LIENS

[I'm a Net Artist]

Area3

[Pomme.alt.escape.com]

Frédérique Laliberté

[Entrepile | Passer un bon
coup de Data]

Hugo Nadeau

[Artist's Statement
No. 45,730,944:
The Perfect Artistic
Web Site]

Young-Hae Chang Heavy Industries

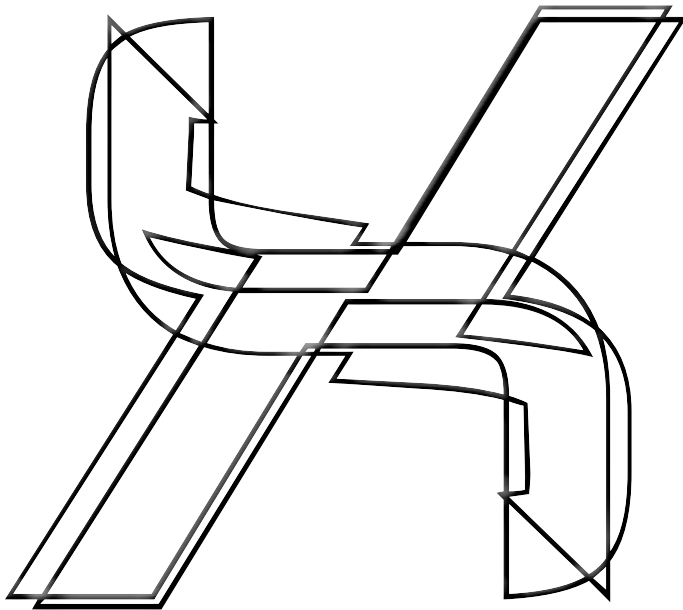
Greenberg, C. (1965). « Modernist Painting »,
Art and Literature, n° 4.

W

REFERENCES

XÉNO

EXOTISME ET REPRÉSENTATION DE L'ÉTRANGER



Euphorique ou dysphorique, la représentation de l'étranger sur le Web est souvent polarisée dans ses extrêmes et les représentations de l'exotisme qu'on y retrouve sont hautement stéréotypées. Paradoxe intéressant, l'intérêt marqué pour des représentations distinctives, car relatives à l'altérité, s'inscrit à même l'idéal d'universalité et d'accessibilité proposé par les technologies du réseau. Que devient alors la notion même « d'étranger » lorsque tout est toujours accessible ? Dans ce contexte, comment se définissent les termes « lointain », « autre » et « dépaysement » essentiels au concept d'exotisme ? Ce dernier peut-il survivre aux effets de proximité et à la globalisation de la sphère Internet ?

QUE RESTE-T-IL ALORS DE LA SURPRISE ET DE LA DÉCOUVERTE QUAND LES REPRÉSENTATIONS DE L'ÉTRANGER ET DU LOINTAIN SONT DEVENUES DES ICÔNES STÉRÉOTYPÉES ?



QU'EST-CE QUI FASCINERA
OU ALIMENTERA ALORS
LA CURIOSITÉ DE
L'INTERNAUTE ?

Exotisme(s), géographique, culturel et sexuel

C'est une tâche immense que de décrire et commenter l'altérité, cet autre étranger à soi qui fascine par sa différence, mais auquel on peut parfois aussi être en partie lié et se reconnaître, malgré un certain « dépaysement ». C'est une aussi grande tâche de mesurer les différents rapports à l'autre et leurs conséquences, dans leurs excès tragiques ou euphoriques, tels que la peur, le refus, mais aussi l'envie et la curiosité souvent libidinales. Dans les pires excès, on assiste alors à l'instrumentalisation des figures associées à l'exotisme où les représentations confirment et réitèrent les stéréotypes. Difficile enfin, quand on parle d'exotisme, de ne pas référer aux théories postcoloniales initiées par l'ouvrage fondateur d'Edward Saïd sur l'orientalisme (1980). Tout ceci pour rappeler la complexité terminologique de cette rubrique.

C'est encore une fois, à travers la perspective de l'art et par la présentation de pratiques particulières que je tenterai de

répondre, en partie, à cette question. Les œuvres présentées ici sont à voir avec un regard informé sur les théories du postcolonialisme. Elles se revendiquent comme instances critiques face à l'instrumentation des figures de l'étranger qui prolifèrent par ailleurs sur le Web et chercheront à remettre en question tout effet pernicieux de l'exotisme, toute idée tendant à confirmer l'autorité et la domination de l'Occident. Elles permettent enfin de creuser une brèche et de donner à voir ce qui parfois demeure invisible dans nos rapports avec « l'étranger ».

Le site **World Tour/Tour du monde** (2005) de Nicolas Frespech propose à l'internaute de faire le tour virtuel d'un monde principalement construit sur des intérêts marchands. Ce tour du monde est limité aux 220 États répertoriés en 2005 par le site d'échanges en ligne eBay. À travers une série de données et de liens très partiels sur chaque pays, car triés par le moteur de recherche Google, l'internaute saisit rapidement ce qui se cache derrière les choix opérés par ce tri. Promotions diverses, ventes, tourisme occupent une large part des liens répertoriés.

riés. Malgré son interface à l'esthétique un peu datée, l'œuvre illustre de manière directe que les représentations des identités nationales, qu'elles soient voisines ou lointaines, se construisent à partir des intérêts du regard occidental, lequel se trouvera rassuré par ce qu'il y reconnaît et ainsi confirmé dans son autorité et sa « puissance » économique.

Plus évocateur que descriptif, *Lines of Travel* (2000) de John Hudak est une cartographie sonore et visuelle sous la forme d'un souvenir de voyage. L'internaute voit d'abord la carte, très schématique, du trajet à parcourir pour la découverte de ce qu'on comprend comme une évocation d'un passage de l'Occident vers l'Orient. Les repères sonores et visuels sont très furtifs au point où le spectateur doit construire son propre récit à partir de son encyclopédie personnelle, les indices fournis étant parfois plus typés (le son d'un gong, le barrissement d'un éléphant) parfois plus abstraits, jouant entre l'univoque et l'équivoque, l'indétermination de l'interprétation et l'ouverture possible à tous les sens donnés au parcours. Dans cette perspective, la force de l'œuvre est de se présenter davantage comme une énigme que comme une réponse à des attentes ciblées de l'internaute et où la quête devient le principal sujet de ce voyage.

De l'exotisme géographique et culturel, abordons maintenant la question de l'exotisme sexuel, où la curiosité se joint au voyeurisme. La pornographie a, depuis quelques décennies, déjà grandement instrumentalisé la figure de la femme asiatique, ce que tout parcours même furtif du Web porno confirmera. *Doll Space* (1997) de Francesca Da Rimini, Ricardo Dominguez et Michael Grimm, est une réponse critique et sophistiquée à cette instrumentalisation, détournant l'icône réifiée de la

poupée asiatique vers une figure posthumaine, Doll Yoko, affranchie et omnipotente, se posant en rupture complète (par divers détournements ironiques) avec les conventions du capitalisme, du patriarcat et de la pornographie. Hypertexte de fiction collaboratif, cette œuvre labyrinthique échappe à sa saisie globale et demeure difficile à résumer. On y comprend toutefois rapidement que violence, sexualité, provocation et critique du capitalisme sont au centre du discours et marquent profondément la structure de l'œuvre. Certains énoncés sont très radicaux. « *All history is pornography. Wars are made by men who fuck their daughters* », réitère le collectif auquel participe de l'artiste féministe et activiste Francesca Da Rimini. Très percutante, l'œuvre déconstruit avec efficacité l'exotisme pornographique de l'asiatique, elle impressionne par sa longévité (en ligne depuis 1997, ce dont l'interface témoigne) et l'actualité de son discours.

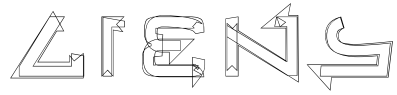
Effacer l'étranger

Dans ses extrêmes nous le savons, la peur de l'autre conduit au racisme. Et le racisme vise ultimement à effacer la différence dans le quotidien, tel est le message principal de l'œuvre de Wayne Dunkley, *The Degradation and Removal of the/a Black Male* (2001). Dans cette œuvre, Dunkley convoque ouvertement son appartenance à la communauté noire pour aborder les thèmes du racisme, décrire les préjugés et les petits actes de violence auxquels il doit faire face chaque jour. Wayne Dunkley utilise ainsi sa propre figure identitaire, « artiste », « noir », « canadien » pour en tirer une icône, des reproductions photocopiées de son portrait qu'il distribue un peu partout dans la ville et qu'il reproduit sur son site. Les spectateurs participants sont par la suite invités à inscrire sur les portraits des

expressions stéréotypées associées aux Noirs. L'autoportrait biographique s'affiche comme icône, comme image multipliée, et se trouve ainsi vidé en partie de son contenu, que Dunkley délègue au spectateur, en leur demandant de compléter les éléments de sa mythographie. L'individu Dunkley devient rapidement un type conventionné, une catégorie, une classe : « a black male ». Plus le parcours se poursuit, plus la figure de l'artiste se dégrade, elle s'efface progressivement. Cette œuvre rappelle les enjeux importants relatifs aux identités individuelles et sociales, mais elle rappelle surtout que ces identités sont trop souvent soumises aux préjugés et conventions qu'on accepte sans les questionner, devenant ainsi des stéréotypes.

Que reste-t-il alors de la surprise et de la découverte quand les représentations de l'étranger et du lointain sont devenues des icônes stéréotypées ? Qu'est-ce qui fascinera ou alimentera alors la curiosité de l'internaute ? Malgré l'importance de l'exotisme dans l'histoire de l'art, peut-être est-on arrivé sur l'hypermédia à une banalisation de la figure du lointain qui se transforme en cliché pour le regard occidental, que l'on attend, que l'on retrouve et que l'on reconnaît. Comme l'exotisme devient une nouvelle norme, ainsi sur le Web, la fascination ou la curiosité pour l'étranger s'effacerait-elle en partie au profit d'une curiosité pour l'étrange, le fortuit, l'anormal ? Le banal devenu délinquant, le quotidien soudain rebelle et divertissant ou encore le monstre que l'on n'attend plus, tel le zombie qui fascine encore et toujours. Mais nous voilà déjà dans un autre sujet.





[Doll Space]

Francesca Da Rimini, Ricardo Dominguez et
Micheal Grimm

[The Degradation and Removal of the/a Black Male]

Wayne Dunkley

[World Tour/ Tour du monde]

Nicolas Frespech

[Lines of Travel]

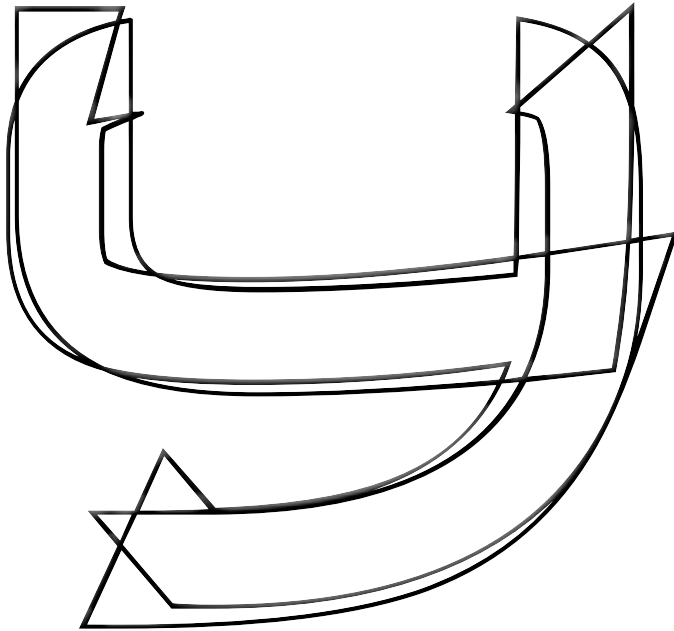
John Hudak

Saïd, E. (1980). *L'Orientalisme.*
L'Orient créé par l'Occident. Paris, Seuil.



YouTube

LE PARTAGE EN DIRECT



Le site YouTube, créé en 2005, n'est pas modeste : « Rejoignez la plus grande communauté de partage de vidéos au monde ! » Le principe de base de YouTube est simple, on peut y téléverser et y consulter des séquences vidéo de tous ordres, repérées par une recherche par mots-clés. Le succès du site est plus que considérable et ce dernier est amplement connu par la communauté des internautes. Les visionnements quotidiens s'y comptent par milliards. Vitrine de diffusion relativement affranchie des modalités éditoriales des réseaux institutionnels de diffusion, cette plateforme a fait naître des succès et des notoriétés instantanés, et ses usagers ont produit et diffusé le meilleur comme le pire. S'alimentant du moteur libidinal propre au tandem **voyeurisme/exhibitionnisme**, lieu de grandes satisfactions narcissiques ou source de stress et de détresse pour qui y retrouvera des images de soi indésirables ou dégradantes, le succès de YouTube est acquis et garanti par le simple fait qu'il satisfait à de multiples besoins et vices humains. Tout le monde peut être quelqu'un sur YouTube. Du contenu documenté (archives, conférences, informations diverses) au contenu personnel, YouTube est un incontournable du Web qui se revendique d'une absence de censure à tous les niveaux. Plus anarchique à ses débuts, le site s'est cependant vu peu à peu contraint de retirer certains contenus pour des questions financières, notamment celles relatives aux droits de diffusion.

AU-DELÀ DE CET IDÉAL DE PARTAGE ET DE LIBRE EXPRESSION, QU'Y A-T-IL DONC À COMPRENDRE DE YOUTUBE, DE QUOI LE SITE SERAIT-IL UN VÉRITABLE RÉVÉLATEUR ?



QUE FONT LES ARTISTES AVEC ET POUR YOUTUBE ?

La question plus orientée que je pose ici est relativement simple. Que font les artistes avec et pour YouTube ? Que nous révèlent sur le dispositif les manipulations et détournements proposés par les créateurs ? J'ai eu l'occasion de le mentionner à quelques reprises, les pratiques artistiques permettent un recul critique, elles nous font voir le monde autrement et nous révèlent un invisible parfois pernicieux. Au-delà de cet idéal de partage et de libre expression, qu'y a-t-il donc à comprendre de YouTube, de quoi le site serait-il un véritable révélateur ?

La plateforme comme outil et matériau

Un premier constat à faire serait d'associer YouTube à l'esthétique des **flux**. Nous l'avons vu, certaines œuvres s'alimentent des contenus diffusés sur des plateformes collectives, comme YouTube, pour les détourner à des fins diverses – un premier exemple d'utilisation de la plateforme comme outil qui s'inscrit également dans une perspective autoréférentielle du réseau,

lequel renvoie à ses icônes ou symboles importants. Dans cette perspective, l'image même de YouTube est également parlante et des œuvres proposeront de reprendre cet emblème du Web comme matériau à manipuler, comme miroir ou encore comme jeu.

Steam-Powered YouTube (2010) de Mike Lacher propose une interface permettant de visionner des vidéos YouTube : l'internaute sélectionne la vidéo de son choix puis la télécharge dans une fenêtre de visionnement. Le spectateur ici ne se contente toutefois pas de regarder la vidéo déposée sur le site, mais doit la manipuler selon trois contrôles différents : audio, vidéo et « vent », ce dernier étant lié à l'idée de pression, comme le titre le rappelle, plus spécifiquement à la jauge pour « pressuriser » la plateforme. La relative transparence de YouTube s'efface complètement ici pour devenir métaphore et le jeu proposé, plutôt absurde, voire laborieux, n'est pas sans évoquer la manipulation des images et les effets pernicieux que le site

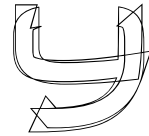
pourrait générer. Mike Lacher pousse YouTube à sa limite pour constater ses effets invisibles aux regards naïfs ; révéler le matériau permet ainsi de faire prendre conscience des effets du système de médiation.

YouTube comme idéologie, les limites du partage

Le site **Hello World! or: How I Learned to Stop Listening and Love the Noise**, (2008) de Christopher Baker est un prolongement Web de l'installation éponyme, laquelle consiste en la projection de plus de 5000 extraits d'entrées vidéo (vlogs) trouvées sur YouTube et autres médias sociaux. Le dispositif, présenté sous forme de mosaïque, invite le visiteur à s'immerger dans ce foisonnement d'images et de bribes de vies « privées », proposées en consommation dans le domaine public. Si les réseaux sociaux ont permis une multiplication, en théorie du moins, des points de vue, des opinions et des voix dans le domaine public, il en demeure que ces actions sont des initiatives pour la plupart individuelles qui s'adressent à un public massif, mais toujours potentiel. L'idée de partage au sein de YouTube est certes séduisante, mais encore faut-il que quelqu'un nous écoute et que quelqu'un nous regarde. Devant cette prolifération des contenus, que choisir ? Cette installation, par son envergure, témoigne du désir de communiquer et de se mettre en scène, mais rappelle aussi la difficulté à rendre intelligible un message singulier et à voir émerger du flot des voix divergentes. Véritable babillage polyphonique, le contenu se perd, le titre le rappelle, dans le bruit des paroles qui s'entremêlent et se chevauchent. Il n'y a plus rien à comprendre dans cette rumeur du réseau, que la volonté de communiquer où la fonction phatique de contact, comme le dirait Jakobson (1963), prime sur le référentiel. Toutes ces voix individuelles s'y

confondent au profit du « bruit » (une notion importante) de la communication, le véritable enjeu à la source de l'installation. Même si parfois des notoriétés spontanées naissent, peut-être demeurent-elles exceptionnelles quand on tient compte du flot des données.

Une leçon de modestie, nous rappelle Baker, pour quiconque revendique unicité, originalité et particularité sur le réseau. Comme si les plateformes de partage avaient à la longue l'effet paradoxal d'aplanir les individualités au profit d'une homogénéisation et d'une banalisation des images et des discours.



LIENS

[Hello World! Or : How I Learned to Stop Listening and Love the Noise]

Christopher Baker

[Steam-Powered YouTube]

Mike Lacher

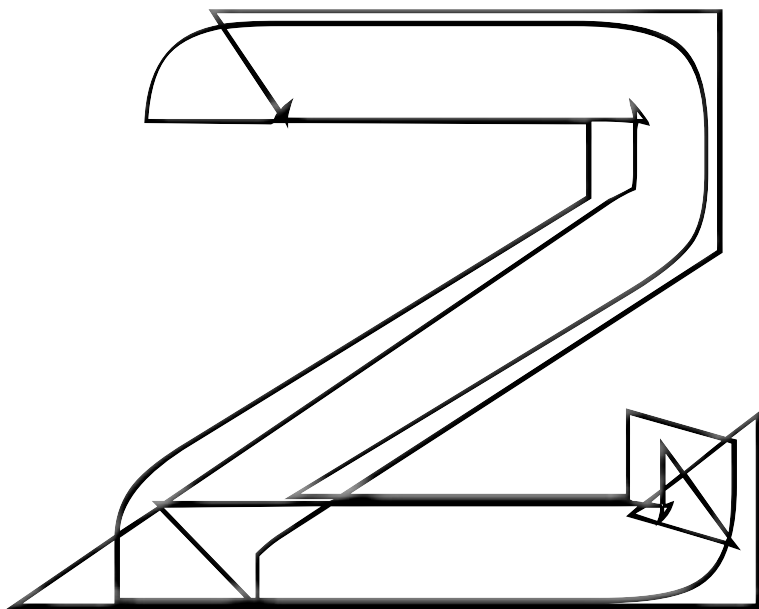
Jakobson, R. (1963). *Essais de linguistique
générale*, Paris, Minuit.



REFERENCES

ZONE

CARTE, ESPACE ET TERRITOIRE



La métaphore de la navigation a été l'une des premières propositions théoriques permettant de conceptualiser le cyberspace et d'en déterminer les spécificités. S'inscrivant dans un imaginaire de la découverte, l'idée de navigation implique le déplacement, l'exploration et l'inattendu. À une conception plus classique et plutôt figée de l'espace, basée sur les frontières, on a donc proposé une vision dynamique et flexible où l'effacement progressif des distances alimentait un fantasme d'ubiquité (voir la rubrique **Observatoire**), tout en favorisant le développement de nouveaux procédés de visualisation de cet espace, libéré, nous l'avons dit, des contraintes physiques.



À QUOI RESSEMBLE DONC LE CYBERESPACE QUAND IL EST PENSÉ, DESSINÉ ET CONCEPTUALISÉ PAR DES ARTISTES ?

L'ESPACE REPRÉSENTÉ
DANS ET PAR INTERNET
SE MODULE PAR ZONES.

À quoi ressemble donc le cyberspace quand il est pensé, dessiné et conceptualisé par des artistes ? En réponse à cette métaphore pionnière de la navigation, on a vu surgir des propositions empruntant à des pratiques aussi diverses que la cartographie, l'architecture et l'astronomie. L'espace représenté dans et par Internet se module par zones, comprises ici comme autant de portions de territoires réels ou symboliques.

Territoires réels

Plusieurs œuvres hypermédiatiques documentent et représentent des territoires du monde tangible, associés à des espaces familiers qui servent souvent de support à un imaginaire culturel ou identitaire. C'est ainsi que nous pourrions comprendre l'œuvre *Main Street* (2011) de Danny Singer, laquelle s'intéresse à la préservation de l'architecture locale de petites villes ou villages méconnus de l'Ouest canadien, en présentant un album de photographies panoramiques et dynamiques prises au fil des saisons. Pensé dans la tradition

du documentaire et produit par l'Office National du Film du Canada, le site propose de redécouvrir plusieurs localités représentatives des Prairies lesquelles sont très peu connues et se trouvent hors des circuits organisés du tourisme. Les compositions panoramiques y défilent, à la fois semblables et différentes, les bâtiments illustrés étant ceux que l'on retrouve sur leurs rues principales, comme l'indique le titre. Le parcours invite à la découverte en présentant les images dans le respect des règles de l'esthétique réaliste : « *Main Street is real. Danny Singer has been there* ». On y dresse donc un portrait authentique de ces microcontextes, plusieurs étant menacés de disparition, comme autant de territoires à préserver, du moins dans nos mémoires.

Au bord du fleuve / On the Riverside (2003) de Joseph Lefèvre et Martine Koutnouyan reprend littéralement la métaphore de la navigation et de ses outils pour créer un parcours audio, vidéo et photographique du fleuve Saint-Laurent, généré par l'exploration de l'internaute. A-t-on besoin de rappeler que

le fleuve Saint-Laurent est une référence incontournable de l'imaginaire géographique et culturel des Québécois et que nombreuses sont les œuvres littéraires et artistiques dont il est le sujet central? Encore ici, l'origine réaliste des données est ouvertement revendiquée malgré le fait que le portrait donné par Lefèvre et Koutnouayn demeure fragmenté, davantage évocateur que descriptif. Le parcours de l'internaute traverse des éléments fortement hétérogènes : cartes, instruments de mesure, photographies, courtes vidéographies, textes animés. L'effet d'immersion s'y trouve amplifié par une bande sonore transmettant des bruits de vagues, d'oiseaux, de vent, de même que des chants évoquant le voyage. Cette œuvre a été réalisée dans le cadre d'un projet de commissariat mené par Turbulence.org.

Toujours dans cette perspective, **The Whale Hunt** (2007) de Jonathan Harris et Andrew Moore se présente comme un récit photographique de voyage, les artistes ayant partagé le quotidien de la famille Patkotak en Alaska. La chasse à la baleine, tradition millénaire indispensable à cette communauté d'Ukpeagvik, est une icône fortement associée à l'imaginaire du Nord. Elle s'y trouve représentée dans ses divers rituels et à travers la splendeur des paysages nordiques, une attention particulière ayant été portée à la qualité photographique des images. L'internaute explore le site par une ligne de temps ou encore à travers une mosaïque reprenant l'ensemble des images. L'expérience confirme la fascination anthropologique des artistes pour le sujet, relativement exotique pour des citoyens accoutumés au contexte urbain.

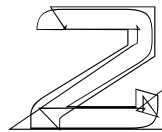
Territoires symboliques

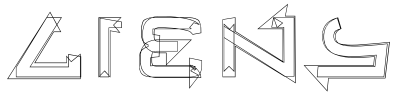
Nous l'avons vu, notre imaginaire de l'espace est peuplé d'images puissantes. Celle de la Toile a également contribué de manière active à la représentation du Web. L'image de la Toile est éloquente, elle permet de penser les lieux hors d'une hiérarchie ou d'une logique stricte d'organisation spatiale. La constellation fonctionne aussi de cette manière. Comme projection cosmique, elle se place au-delà des limitations de l'environnement terrestre et devient ainsi un terrain fertile pour les représentations symboliques.

L'hypertexte **Paisajes** est organisé comme une constellation. L'œuvre a été réalisée par Sébastien Cliche à partir du texte éponyme de Johanne Jarry publié en 2011 aux Éditions les petits carnets. Le site, comme plusieurs réalisations de Cliche, met à l'épreuve la portée poétique et narrative du texte littéraire, lequel trouvera, dans cette adaptation transmédiatique, une teneur polyphonique remarquable. Textes et voix sont le matériau premier amplifié par les paysages sonores et visuels que l'artiste leur adjoint. Images furtives, graphisme animé et ambiances sonores, il ne s'agit pas ici d'illustrer le texte sobre et puissant de Jarry, mais d'en proposer une interprétation ouverte, énigmatique, donnée à résoudre au spectateur à partir du principe de découverte et de hasard. Interactive, l'œuvre reprend les trois sections du texte original. La lecture peut s'y faire de manière ordonnée, animation par ordre numérique ou mieux encore de manière intuitive et aléatoire, laquelle invite à la répétition et à la relecture. C'est ainsi que la portée esthétique et poétique de l'œuvre trouvera sa pleine mesure, dans une lecture plus flottante et libre.

Autre constellation, **88 Constellations for Wittgenstein (to be Played with the Left Hand)** (2008) de David Clark est une œuvre encyclopédique dont la figure centrale est le philosophe Ludwig Wittgenstein. L'image d'une carte du ciel aide à la navigation et établit très clairement les liens entre les informations présentées dans le site. Dès l'activation de l'œuvre, une voix hors champ présente les intentions de l'artiste et la conceptualisation du site. L'organisation par fragments reprend en partie la structure du plus célèbre ouvrage de Wittgenstein, le *Tractatus logico-philosophicus*, pour constituer un portrait très riche de l'histoire et de la vie culturelle au XX^e siècle. Une leçon sur la philosophie, le langage, la pensée de même que sur le mode d'organisation des connaissances.

Mon dernier exemple s'érige sur les notions de chaos et désorganisation spatiale. L'œuvre **Désordre** (2001) de Philippe De Jonckheere est une adaptation graphique du concept d'hyperlien, qu'elle rend opératoire par la représentation de cartes, de schémas et diverses maquettes présentées dans un carnet de dessin en constante évolution. L'abondance des informations et liens inclus dans la structure du site rend quasi impensable toute consultation exhaustive. Un peu à la manière de l'idée de lecture à distance (*distant reading*, Moretti 2000) permettant d'étudier les phénomènes et textes à grande échelle, la saisie globale devient ainsi plus stimulante qu'une lecture rapprochée (*close reading*) axée sur l'interprétation des données. Paradoxe réussi pour un tel foisonnement : cette lecture à distance trouvera une grande cohérence interne grâce à la pertinence des liens proposés.





[88 Constellations for Wittgenstein (to be Played with the Left Hand)]

David Clark

[Paisajes]

Sébastien Cliche

[Désordres]

Philippe De Jonckheere

[The Whale Hunt]

Jonathan Harris et Andrew Moore

[Au bord du fleuve / On the Riverside]

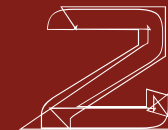
Joseph Lefèvre et Martine Koutnouyan

[Main Street]

Danny Singer

Moretti, Franco. (Jan-Fev 2000). « Conjectures
on World Literature »,
New Left Review, no 1.
(page consultée le 30 Avril 2012).

[Consulter l'article](#)



REFERENCES

PUQ | Numérique 

Pour visiter l'exposition virtuelle,
cliquez sur la flèche 